SNK公認 1996年2月1日発行(毎月1回・1日発行) 第2巻第2号/通巻第9号
NEO・GEOオフィシャル情報誌

NEO·GEO FREAK 月刊ネオジオフリーク



リアルバウト餓狼伝説
✹全キャラ必殺技解説

超鉄ブリキンガー
神凰拳
パルスター

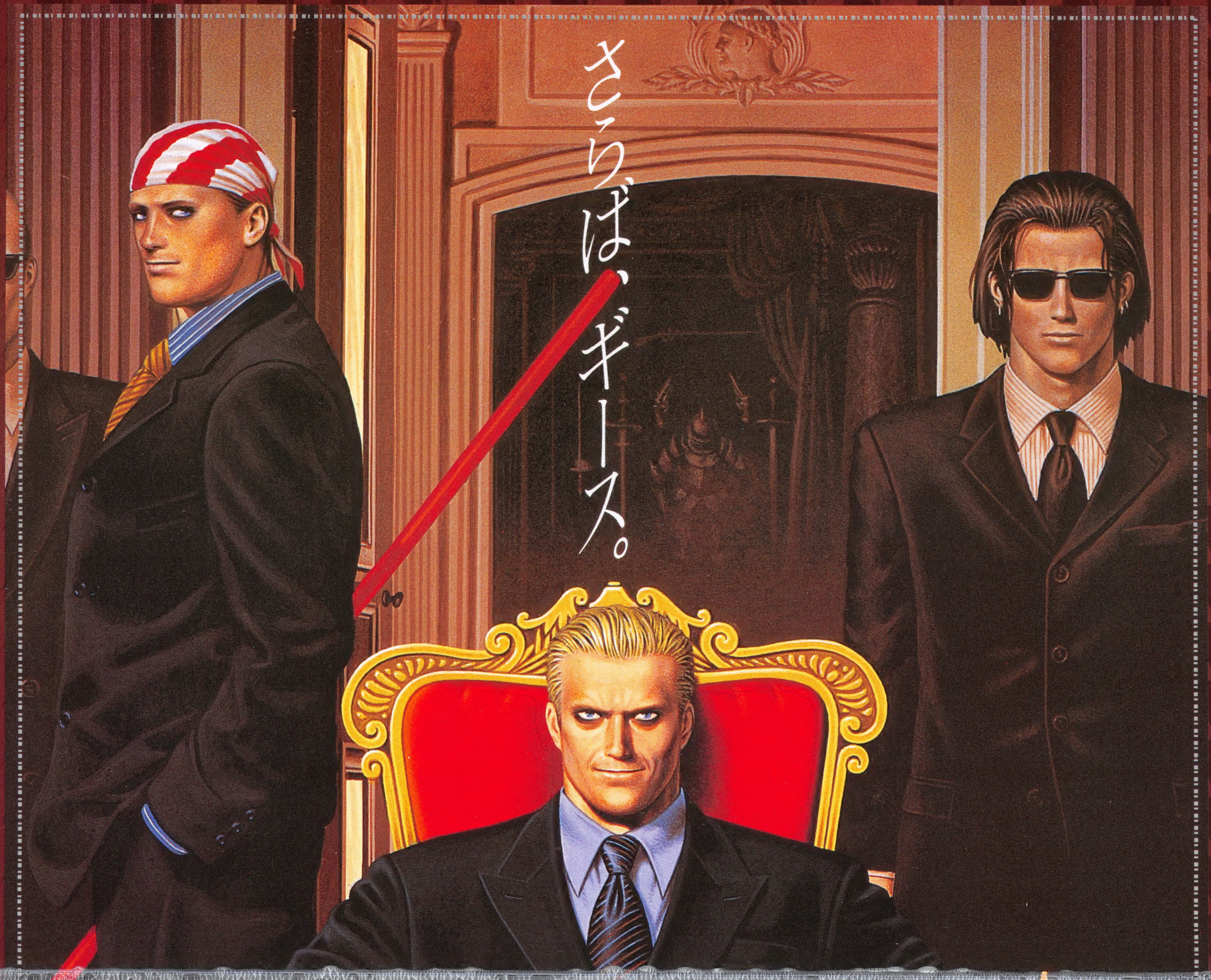
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
✹対CPU戦攻略

検証!!NEO·GEOCDZ

1996 2月号
580YEN
芸文社

キャラクター&声優からの新年のメッセージ
【SNK直撃インタビュー】'96年の展望
【声優インタビュー】桜井智(リムルル声優)
第2回キャラクターオフィシャル人気投票結果発表

特別付録 リアルバウト餓狼伝説ポスター


さらば、ギース。


REAL BOUT
餓狼伝説®
リアルバウトがろうでんせつ
©SNK 1995
餓狼ファン待望のシリーズ最新作は、
数々の新システムを搭載し、
戦略的かつスピーディーな対戦を実現。
超人気格闘ゲーム「リアルバウト餓狼伝説」、
346メガでついに登場!!
あの"宿命の闘い"から4年。
ボガード兄弟の宿敵ギース・ハワードが、
LAST BOSSの座に復活を果たした！
奴を倒すのは、テリーか？アンディか？
それとも第3の格闘家か？

PONY CANYON

SCITRON

第3弾開催!!

NEO・GEO フェアー

ARRANGE SOUND TRAX　フェアー対象作品

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

〜ARRANGE SOUND TRAX〜

SNK 新世界楽曲雑技団

**ご存じ侍活劇第3弾「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」ストーリーも新たに見参!!
SNK開発スタッフによる書き下ろしシナリオをオリジナルキャストで初のCDドラマ化！またリムルル役の桜井智が唄うオリジナルテーマも完全収録！見事なアレンジと曲間に挿入されたCDドラマ、インナーにもSNK開発スタッフによる特別書き下ろし小説やサウンドスタッフの曲解説とサムライの世界観を全て盛り込んだ納得の1枚。**

<収録曲>「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」オリジナルドラマSCENE1/（プロローグ）/剣の魂（タイトル）/精進の滝（ガルフォード）/川（橘　右京）/鬼唄（牙神　幻十郎）/男酒（覇王丸）オリジナルドラマSCENE2/獄（服部半蔵）/三途の嘆き（首切り　破抄羅）/風、薫る（緋雨　閑丸）/舞闘劇（黒子）/宴舞（千両　狂死郎）/寺（花諷院骸羅）オリジナルドラマSCENE3/自然の息吹（ナコルル）/心の鏡（リムルル）/狂態（天草四郎　時貞）/最後の刃（壬無月斬紅郎-1）/無限（壬無月斬紅郎-2）/祭り流れる（スタッフロール）
オリジナルドラマSCENE4/あふれる想い〜氷の妖精〜　※歌:桜井智

◀初回特典▶特製カセットインデックス

CD 2.7 ON SALE



CD:PCCB-00204　¥2,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES　フェアー対象作品

リアルバウト REAL BOUT 餓狼伝説

SNK 新世界楽曲雑技団

「餓狼伝説」最新タイトルが早くも登場。パワーアップしたオリジナルバージョンを全て収録。さらに、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも完全網羅。初回特典は大好評のスーパーピクチャーCD仕様。解説書、楽譜付。

<収録曲>
オリジナルバージョン
S.E.&VOICE COLLECTION

CD 2.7 ON SALE

◀初回特典▶スーパーピクチャーCD



CD:PCCB-00203　¥1,500(税込)

※実際のジャケットとは異なります。

VIDEO&LD　フェアー対象作品

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

SNK

**ゲーム徹底攻略!!このビデオを片手に最強の道を目指せ!!
ネオジオゲーム攻略では右に出るものがいない「ネオジオフリーク」編集部監修による最強プレイ。全キャラ修羅、羅刹ごとに攻略、VS斬紅郎、各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、ゲームオリジナル声優総登場の解説もバッチリ収録。**

◆ゲームプレイ◆
ネオジオフリーク編集部　ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、ゆーち、ふれいむ

◆声の出演◆
桜井　智、生駒治美、金田美穂、臼井雅基、矢野栄路、稲毛一弘、コング桑田、前塚厚志、新居利光、野中政宏、水津光司、有田洋之

◆音楽◆
新世界楽曲雑技団

◆特典◆
8P解説書
（LDは4P）

VIDEO&LD 2.7 SALE



カラー/HiFiステレオ/90分/LDはCLV両面
VIDEO:PCVP-11804
¥4,800(税込)
LD:PCLP-00592
¥4,800(税込)

みなさんお待たせしました　第3弾NEO・GEOフェアー　2.7より開催!

NEO GEO

<サイトロン特製テレカ&キャラクターカード　店頭プレゼントキャンペーン!>

下記のレコード店にて、2/7発売の作品を始め、SNKのNEO・GEO関連CD・VIDEOの新作・旧作が勢ぞろいするNEO・GEOフェアーを開催!
フェアー期間中、上記の新作3タイトルをメインにサイトロンレーベルのSNK、CD・ビデオ・LDの商品をお買い上げいただいた方に先着でNEO・GEO格闘技ゲーム人気キャラクター(サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、リアルバウト餓狼伝説)の特製テレカやカードが入ったお楽しみ袋(2枚入り)を¥1,000ごとにひとつずつ店頭でプレゼント!!
新作はもちろん、まだ買ってない作品をこの機会に手に入れよう!(プレゼントキャンペーンは商品がなくなり次第終了いたします。ご了承ください。)
*詳しくは店頭備えつけのチラシをご覧下さい。

NEO・GEOフェアー実施店　*SCITRON FRENDLY SHOP*

●北海道地区…
玉光堂　オーロラ店（札幌）
玉光堂　PASEO店（札幌）
玉光堂　琴似店（札幌）
キクヤ（札幌）
玉光堂四丁目（札幌）
玉光堂　旭川（旭川）
玉光堂　ISM（釧路）
玉光堂　新札幌（札幌）
ヨドバシカメラ札幌店（札幌）
●東北地区…
サイトー楽器（仙台）
B.C.スクラム（仙台）
三野屋郡山（郡山）
柏屋楽器ヨーカ堂（秋田）
成田　本店（青森）
オリエンタルレコード（福島）
日弘楽器（弘前）
天地堂本店（いわき）
MCエンドー（水沢）
ミュージックライブラリー（弘前）
●関東地区…
山野楽器　本店（銀座）
山野楽器　東急東横（渋谷）
山野楽器　小田急店（新宿）
帝都無線　紀伊國屋書店（新宿）
ヨドバシカメラ3号店（新宿）
ムトウ楽器　名店（高田馬場）
すみや　玉川高島屋（二子玉川）
ヤマギワ ソフト館（秋葉原）
ヤマギワ　B館（秋葉原）
石丸電気　2号店（秋葉原）
石丸電気　3号店（秋葉原）
石丸電気　6号店（秋葉原）
石丸電気　ソフトワン（秋葉原）
ディスクマップ秋葉原（秋葉原）
五番街　東武百貨店（池袋）
ミュージックプラザ・松井楽器（蒲田）
ヨドバシカメラ 八王子店（八王子）
山野楽器 そごう店（八王子）
山野楽器 サンロード店（武蔵野）
新星堂　昭島店（昭島）
新星堂　ヨーカ堂（府中）
新星堂　ルミネ店（立川）
シアル音楽館（横浜）
ヤマギワ　横浜店（横浜）
ヨコハマ音楽館（横浜）
ハマヤ楽器　AV館（横浜）
ヤジマレコード 三笠店（横須賀）
新星堂　武蔵小杉店（川崎）
新星堂　川崎（川崎）
タハラ（相模大野）
タハラ（町田）
鈴木楽器本店（町田）
タハラ本店（厚木）
帝都無線　平塚店（平塚）
すみや 沼津バイパス店（沼津）
すみや　本店（静岡）
エラートバザール店（金沢文庫）
ラオックス（千葉）
新星堂　カルチェ5（柏）
ギンセイ　スカイプラザ（柏）
イトーMC　ららぽーと（船橋）
ヤンレイ（船橋）
NN中島（伊勢崎）
ヤマギワ（大宮）
ラオックス（南浦和）
エイブル第一家電（川越）
ハナマタ楽器（大宮）
ディスクピア（新潟）
新星堂　駅ビル（松本）
石丸電気（水戸）
石丸電気（筑波）
ギンセイセントラルプラザ（千葉）
ギンセイ（成田）
やすむろ（茂原）
加藤電器（熊谷）
ロケットソフトセンター（神田）
アニメイト池袋（池袋）
レコードショップイイジマ（江戸川）
アニメイト横浜（横浜）
ライオン堂本店（松本）
ライオン堂パルコ（松本）
Gハウス（八王子）
ラオックス（市原）
三成ほていや（本厚木）
マリユスダイヤ地下（横浜）
コタニ（渋谷）
やすな（大宮）
CDショップアポロ（立川）
新星堂土浦WING（土浦）
新星堂宇都宮ロビンソン（宇都宮）
ディスクピア（聖蹟桜ヶ丘）
タワーレコード渋谷店2F・J-POP
ディスクマップ大宮アルシェ（大宮）
石丸電気本店（秋葉原）
ダイイチ（高崎）
ムトウ本店（高田馬場）
●中部地区…
ソフトインDio ヤマギワナゴヤ（名古屋）
ヤンレイ（名古屋）
濃尾商会（名古屋）
太陽サウンドオン（名古屋）
大須アビーロード（名古屋）
GROOVE本店（名古屋）
中川レコード（一宮）
井野屋（岡崎）
ヤマト楽器（精文館）（豊橋）
イケヤ　文楽館有楽店（浜松）
山蓄　109（金沢）
フクロヤ　戸出（高岡）
新星堂　金沢駅ビル店（金沢）
白揚　本店（四日市）
フクロヤ　二口（富山）
おんがく舎（安城）
シェトワ白揚（四日市）
おんがく舎（一社）
山蓄G1（横川）
新星堂高蔵寺（春日井）
白揚神戸（鈴鹿）
イケヤmusic mart（浜松）
アビスサカエドー（常滑）
●関西・四国地区…
ディスクピア梅田店（大阪）
ディスクピア阪急三番街店（大阪）
ディスクピア日本橋店（大阪）
ワルツ堂　日本橋店（大阪）
ニシヤマナンバウォーク（大阪）
ワルツ堂日本橋第2D店（大阪）
交声堂　千里店（大阪）
ニシヤマ商会　天五店（天神橋）
サンコーイズミヤ枚方店（枚方）
エリート（高槻）
ビーバーレコード四条京極店（京都）
星電社　三宮本店（神戸）
ディスクピア三宮店（神戸）
啓林堂　郡山店（大和郡山）
音楽文化堂　市駅店（和歌山）
タマル　本店（高松）
細川レコード（高知）
明屋書店　本店（松山）
フミレコード ロサヴィア店（茨木）
音楽文化堂美園店（和歌山）
星電社　姫路本店（姫路）
星電社　明石本店（明石）
姫路レコード相生店（相生）
宮地無線　帯屋町店（高知）
寝屋川フジヤ（寝屋川）
ミヤコ瓢箪山店（瓢箪山）
JEUGIA白梅町店（京都）
ビーバーレコード京宝（京都）
和田デンキ（宇治）
JEUGIA四条店（京都）
JEUGIAポルタ（京都）
JEUGIA高野（京都）
新星堂富山（富山）
ゼルbyタマル（高松）
プラザサントリア（大阪）
エルタマル（高松）
姫路ミヤコ本店（姫路）
マルゼン楽器サンピア店（大阪）
ヤングレコード本店（大阪）
ワルツ堂京橋ダイエー（大阪）
アラオ楽器北野田店（大阪）
アニメショップミヤコ（加古川）
アニメイトベルタ店（大阪）
アニメイト三宮店（神戸）
アニメイト京都店（京都）
ワルツ堂くずは店（枚方）
anミュージックライブラリー（吹田）
大十香里園店（寝屋川）
ディスクピア京都一番館（京都）
●中国地区…
ダイイチ　本店6F（広島）
木原楽器西条（広島）
栗山楽器　本店（岡山）
大森楽器　本店（岡山）
OK無線（山口）
アツタリズム（出雲）
サンモール店（広島）
アニメージュスタジオ（広島）
サンレコード（広島）
演奏堂（山口）
ダイイチDISK CITY（広島）
●九州地区…
ヨシダ楽器本店（福岡）
サウンドベスト電気本店（福岡）
松田楽器（福岡）
川下本店（長崎）
平和堂ジャスコ（長崎）
ミュージックエトー（大分）
リズムレコード（大分）
久米楽器（佐賀）
帝都無線（熊本）
マエダ（福岡）
パズボックス（長崎）
西村ガーディニア（宮崎）
十字屋（鹿児島）
アシーネ原（福岡）

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。



虐げられた人々の願いが天に届く時、
爆炎の彼方より鉄生ル者現る!!
近日
アーケードに
登場!!
3DCGが構築するマルチストーリーSTG遂に登場!!
超鉄ブリキンガー
TM
© SAURUS
BRIKINGER
ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!
ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!

NEO·GEO FREAK

1996.Feb.



表紙●リアルバウト餓狼伝説　©SNK1995
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

CONTENTS

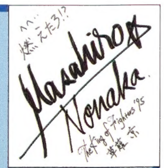
新春キャラクター&声優メッセージ

賀正

あけましておめでとうございます。
今号は平成8年最初の号ということで、ネオジオ人気キャラクターと、その声優さんたちの新春メッセージからご紹介しましょう。
掲載した声優さんたちのサイン色紙は読者のみなさんにプレゼントしますので、ふるってご応募ください(詳しくは124Pをご覧ください)。
今年もネオジオとネオジオフリークを、どうぞよろしくお願いいたします。

平成8年新春
ネオジオフリーク編集部

草薙 京





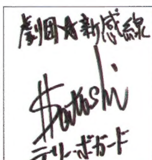
あけましてお年玉。おやじ…今年はくれるんだろうなぁ!?

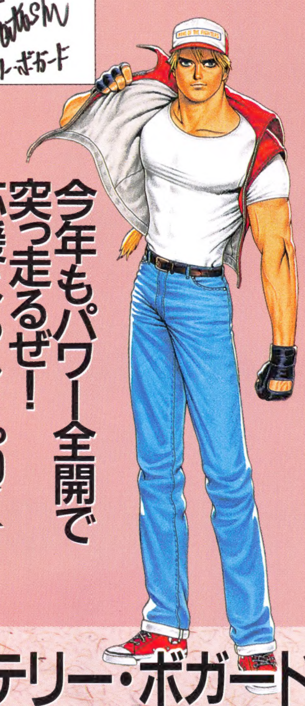
A Happy New Year!!
去年は初めてインタビューしてもらえたし、歌も歌えたし、何といっても山の様なファンレターに囲まれて、本当に幸せな一年でした。どうもありがとう。
さて、皆さんはもう知っていると思いますが、サムライスピリッツの「首斬り破沙羅」も、私が担当しています。草薙京共々破沙羅も応援して下さいね。
今年は皆さんに直接会える機会があるといいなと思っています。



野中政宏

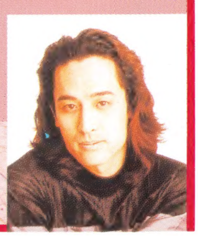
テリー・ボガード





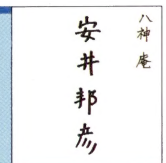
今年もパワー全開で突っ走るぜ! 応援よろしく。OK!!

A HAPPY NEW YEAR!! 今年も暴れるテリーを暖かく、優しく、そして強く応援して下さい。私も芝居を始めて10年目。20代の役者修業の場は劇団☆新感線、と突っ走って来ましたが、この春が20代最後の舞台です。気合いの入った物にします。是非観に来て下さい。テリーのように、強く元気で、感受性の豊かな、多くの人に愛される役者が目標です。
これからもテリーと橋本さとしの成長を見守っていて下さい。



橋本さとし

八神 庵





チッ! 正月だと? 今年こそ京を地獄の業火で燃やしてやる!

ネオジオフリークの読者の皆さん、あけましておめでとうございます。お元気ですか?
昨年は『K・O・F'95』、そして八神庵に出会えた記念すべき年でした。今年もまた、新たな出会いを求めて一歩一歩着実に進んでいきたいと思っています。
あ、僕の当面のささやかな目標は、好きな音楽を思う存分楽しめる、最高級の音響機器を手に入れることです(エッ!? 話が違う?)。今年も、庵ともどもどうぞよろしくお願いします。



安井邦彦



あけましておめでとう。今年も長い旅になりそうです。



皆さんはじめまして。閑丸役の金田美穂です。声変わり前の少年ということで、私がチャレンジしています。両親を亡くして、敵討ちのために、懸命に闘うナイーブな閑丸、伝わっているかな？

実際は、元気一杯!! アウトドア派でおしゃべりで、好奇心旺盛の私。

声優歴は４年目とまだまだひよっこですが、毎日楽しくやっています。

みんなには「サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣」の中で会えること、楽しみにしてるね。

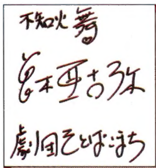
闘って、闘って、閑丸を一人前の男にしてやって下さい。

では、今年も閑丸、金田美穂ともどもがんばるからよろしく!!



金田美穂

緋雨閑丸



今年はアンディに得意なおせちを御馳走しちゃう！

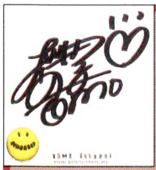


あけましておめでとうございます。『キングオブファイターズ』でおなじみ（？）不知火舞役の曽木亜古弥です。今年の冬も寒いですねえ。私は寒いのは大の苦手！　冬眠のようにこの寒さをやりすごし、動きだすのは春４月。私の所属している劇団そとばこまちが、４月13～21日新宿スペースゼロで、24～29日大阪近鉄小劇場で公演します。ぜひ観に来て下さいね。それでは、今年も楽しい事のたくさんある１年でありますように！



曽木亜古弥

不知火 舞



コンルが一番元気な季節だから、お正月は大好きだよ！



新年あけましておめでとうございます～。

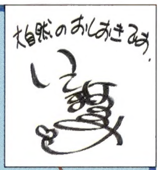
みなさん今日もゲームに燃えてますか。今年はファンクラブでゲーム対戦イベントもあるので、うでを磨いてます。勝負しましょ～。

今年もアニメに歌にお芝居に、全力投球しますので、応援よろしくお願いします♡

桜井智



リムルル



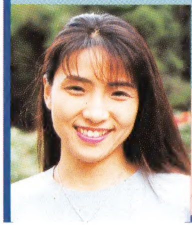
新しい年の始めです。今年も良い一年であります様に…。

昨年は全てが大きく変化していく年でありました。素敵なゲームキャラに巡り合えたお陰で自分自身のフィールドが広がり、ドラマチックな１年を過ごす事ができました。又、これらを通じて多くの人たちに出会えたことが最大の宝物でしたね。

皆さんありがとうございました♡

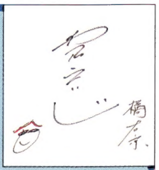
これらを糧に、自分の気持ちをもっと覚醒して熱くなれる年にするぞ～!!





生駒治美

ナコルル



新年あけましておめでとうございます。
今年も髷つけていきます。（よかったら芝居にもきて下さい）。

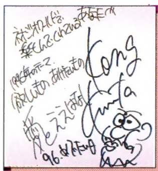
…。

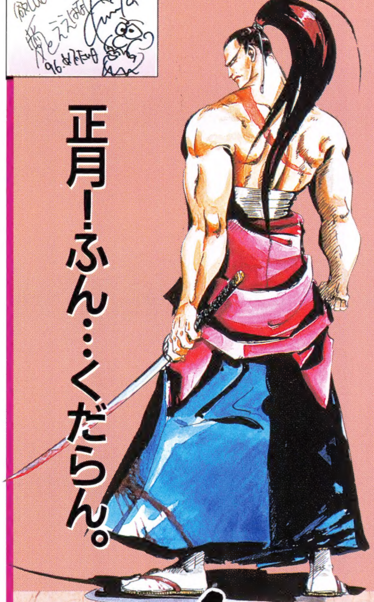




矢野栄路

橘右京





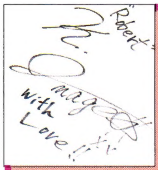
正月！ふん…くだらん。

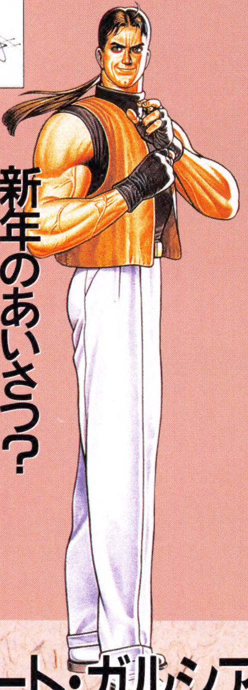
あけおめ！　みんな、楽しんでるか？　去年は震災やAPECの開催でブルーな気持ちにさせられた。でもネオジオの世界では、復活やニュー・キャラ挑戦、そして！　仲間声優と歌いCDになったりと、'95年もごきげんでした。ほんまありがとう！　'96年も、もっとネオジオで楽しんでもらえるようがんばります！
そして！『リリパットアーミー』メンバーとして、芝居もがんばります。ぜひ役者コング桑田も観て下さい（「天外綺憚」東京 1月11～21日 下北沢・本多劇場／大阪 2月2～12日　近鉄小劇場）。

コング桑田



牙神幻十郎





新年のあいさつ？ワイはがたくるしいのは苦手なんや。

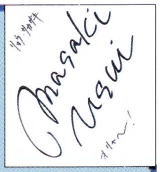
Happy New Year!!
'95年は暗い事件が多い年でしたが、'96年は〝みんなHappyになろうぜ〟を合言葉に稲毛も気力、Power全開で頑張ろうと思っています。今年も色々な形でみんなの前に出ていければHappy!! なんてことを思ってます。
'96年も同様にRobert、Galford 2人をかわいがってやって下さい。
〝みんな、Happyになろうぜ〟

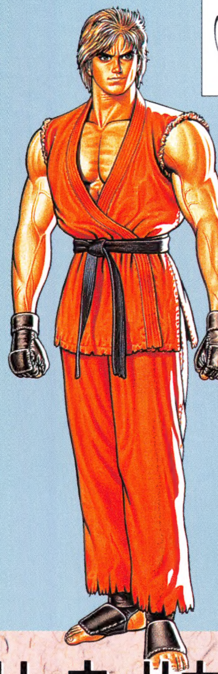
稲毛一弘



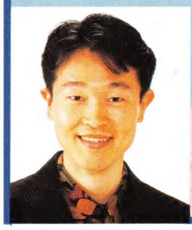
ロバート・ガルシア

ユリにお年玉を取られた…。押忍の精神で精進せねば。



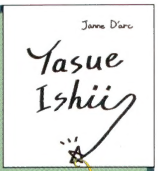


いつも応援してくれてどうもありがとう。
リョウ・サカザキ、覇王丸等強いキャラクターの声を担当できてうれしく思っています。
'95年は個人的にも変化の多い年でしたが今年も更に飛躍の1年にしたいと思います。
これからも益々パワフルな声で頑張りますので、どうぞ応援してやって下さい。



臼井雅基

リョウ・サカザキ



今年こそはお嫁に行くんだから。早く、強い男を探さなくちゃ。



明けましておめでとうございます。今年もジャンヌと石井康江をヨロシク!!

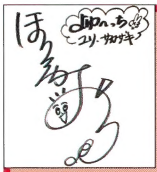
さて、S. T. E. P. の連中と仕事帰りに必ずといっていい程やる事が、名づけて『わらしべバトル』!! まずゲーセンへいき、1人100円ずつ出しあってホンのちょっぴりメダルを買って、それをいかに増やす事が出来るか？

なんて事をして遊んでいます（でも、3ケタまで増やせた事ないなぁ…）。

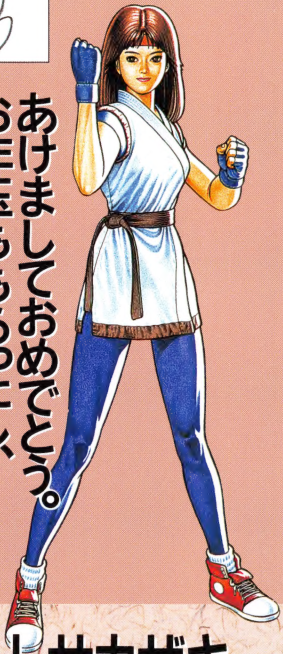


石井康江

ジャンヌ=ダルク



あけましておめでとう。お年玉ももらったし、余裕ッチ！



あ・はっぴー・にゅー・いやぁー！

去年はたくさんの方々にユリを応援して頂いてありがとうございました。ひき続き今年もヨロシクネ!!

さて、'96年は私がこの世に誕生して4分の1世紀目の年…。ピカピカの手帳を眺めて思うことは、

「今年こそ車の免許をとるぞー!!」です。

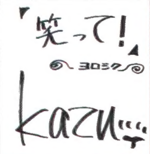
この4年越しの目標が達成できるかどうか…。

パワフルユリちゃんを見習ってほりえもパワーアップ！ みなさんにとってもステキな1年になりますように♡

ほりえかおり



ユリ・サカザキ



新年あけましておめでとう。絹たちを誘って初詣にいこうかな。

アトリエいっぽんの木の第3回公演が打てたらと思っています。去年は激しい事件や災害で、大荒れの日本でした。私の興味もそれぞれのニュースに向かってしまい、こんな年に芝居を打つのはしんどいだろうなと舞台に対して他人事でした。そして、それでも打ってやろうという強いテーマも見つからずにいました。

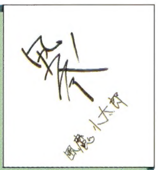
今、私の回りに再び目を向けて、ゆっくりでも、じっくりと取り組んでいかないといけない何かが見つかりそうです。



伊倉一寿



戦国 卍丸



初詣には女の子がいっぱいで、根っからのナンパの血がさわぐぜ！

A Happy New Year!!

自分はよくゲームセンターに行くんですが、昔ほどではないとはいえ、まだまだ格闘物が多いですね。そろそろ昔みたいなアクション物をやりたいなーなんて思う今日このごろです。

最近の仕事はというと、アクションショーにぼちぼち出演していますね。12月の『ラ○ダーショー』では剣殺陣ありのおいしい役をやらせてもらいました。

今年も色々な方面で活動していくので応援ヨロシク!!

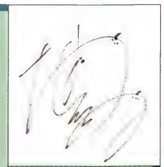




風間 拳

風魔 小太郎





俺が主役のゲームを出さないと、馬鹿の術をくらわしてやる。

マントー！！漢字で書くと饅頭…な～んちゃって。私は元気でお馬鹿さんなマントーが大好きです！

それは自分が声を担当してるからだけではなく『天外魔境』というゲームの世界だけにとどまらずアニメやCD、はたまた実写や舞台等などに担ぎ出したくなるような幅の広いキャラクターであるからです。或る時にはニヒルに、そして次の瞬間には開いた肛門が塞がらない程のお馬鹿さんに豹変してしまうオチャメさんなマントー君。

さぁ！ ビルの谷間で吠えるのだぁ！ 世のレンガ頭の親父どもの価値観を粉々に砕くためにっ！

さぁ、馬鹿（うましか）の術で世界の横隔膜を、ギッチョンガッチョン震わせてやるのだぁ！

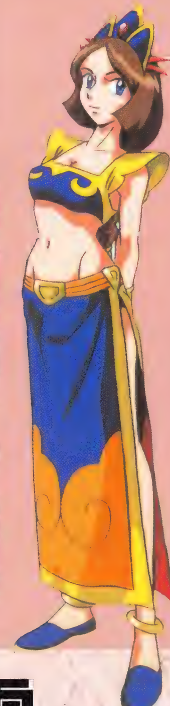
ぐしゃしゃっしゃっしゃ～～～～～～～～～～～～～～！
ぐしゃしゃっしゃっしゃ～～～～～～～～～～～～～～！
ぐしゃしゃっしゃっしゃ～～～～～～～～～～～～～～！
ぐしゃしゃっしゃっしゃ～～～～～～～～～～～～～～！



千葉繁

マントーA





お正月は姉さんと一緒に舞台なの。今年も応援よろしくね！

ネオジオフリーク読者のみなさん、新年明けましておめでとうございます。『天外魔境真伝』八雲役の折笠愛です。

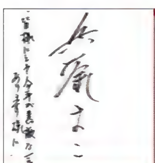
私がパーソナリティーを務めております、KBS京都のラジオ番組（水曜24：00～25：00）は、みんな聴いていてくれているかな？ まだの人は、早く聴いてみてネ♡ それから、ネオジオではないんですけど、2月発売予定の3DOゲームソフト『王国のグランシェフ』にも出演しています。こちらのほうもよろしくね。

それでは、艶っぽい大人の女、八雲ともども、今年も応援してね!!



折笠愛

八雲





新年、明けましておめでとうございます。

中条瞳役の兵藤まこです。旧年中はいろいろとお相手をして下さってありがとうございました。

お陰様でとってもス・テ・キ!! な一年を過ごすことができました。

今年は更に素晴らしい一年となるよう、いつも笑顔を絶やさず前向きに進んで行こうと思っています。そーすると不思議にも運が向いて来るんですよねェ～。

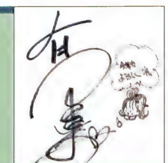
本年もどーぞ宜しくお願いしまーす！

就職難でフリーターやってるけど、今年は就職できるのかしら？



兵藤まこ

中条 瞳



イケイケの時代はまだ続くわ!! ディスコクィーンは華麗に復活よ！

新年あけましておめでとうございます。昨年はレイナを可愛がって下さって、ありがとうございました。たくさんの方にゲームでたのしんでもらえたようで、とってもうれしく思います。'95年は仕事の面で、パイオニアからソロCD、グラムスからフォトCD、キネマ旬報から写真集をだしていきおいがついたので、今年はこのままガンガンとつき進んでいきたいと思っています。3月から4月にかけてはアニメのイベントで全国をまわる予定です。その時はぜひ見にきて下さいね。まってまーす♥





高田由美

浅倉 麗奈

CDZのこれがすべてだ!!

実はさりげなく、昨年の12月29日に発売されていた、ＮＥＯ・ＧＥＯＣＤのバージョンアップ版「ＮＥＯ・ＧＥＯＣＤＺ」。今更なんだ！　というお怒りの声が聞こえてきそうだが、我が編集部でも出るというのは知っていたのだが、情報が締切り直前まで出てこなかったのだ。まあ、そんなわけなので、あまり怒らずこの記事を読んでほしい。

今回は「ＮＥＯ・ＧＥＯＣＤＺ」のスペック、および従来のハード（ＮＥＯ・ＧＥＯＣＤ）との違いを中心に紹介していこう。

NEO・GEOCDの新バージョンがこのZだ!!

『ＮＥＯ・ＧＥＯＣＤ』発売から1年4カ月、ついに『ＣＤＺ』が登場。新ハードというよりはモデルチェンジといった感じ。ゆえに大きな変更点は2つ。

1つ目は性能についてだ。このＺは基本的な部分はそのままに、従来型ＣＤで最大の弱点といわれた〝ロード時間の長さ〟を、ある程度のレベルまで克服している。

もう1つの大きな変更点は、本体のデザインが大きく変わったということ。かなりコンパクトになり、カッコがよくなった。

その他の機能的なものについては、従来型ＣＤとまったく同じ。外部入力端子もコネクタ部分も同様だ。

肝心の価格についてだが、最近流行りのＯＰ価格（店が自由に値段を決めることができる）。ある程度の基準はあるようだが、店によってかなりバラつきがでそう。

これらの大まかな情報を踏まえて、紹介していこう。

速さの秘密は倍速CDドライブ

『ＣＤＺ』の最大のウリとなっているのが、ロード時間の短縮化。こちらの編集部に送られてきた「メーカーへの要望」の中でも、最も要望が多かったのが、この長いロード時間をどうにかして欲しいということだった。

しかし、今回の『ＣＤＺ』では、従来型ＣＤで搭載していた標準ＣＤ－ＲＯＭドライブを、倍速ＣＤ－ＲＯＭドライブに乗せ換えたことにより、従来型ＣＤと比べて、50％から60％程度のロード時間で済むようになっている。状況によっては一瞬で終わってしまう場合もあるので驚くかも。



既存のロード画面も一新された

見かけスッキリー新しい体はカッコイイ

最初見てビックリすると思うのが、その外見。デザインはもちろん、現行ハードと比べると大きさがかなりコンパクトになっているのだ。

正確な大きさの違いは現行ハードが幅345ミリ×奥行280ミリ×高さ104ミリなのだが、『Ｚ』の場合は幅255ミリ×奥行215ミリ×高さ80ミリと、2回り以上小さくなっている。

また、デザインもご覧の通りカッコよく変更されている。

起動画面もリフレッシュ!!

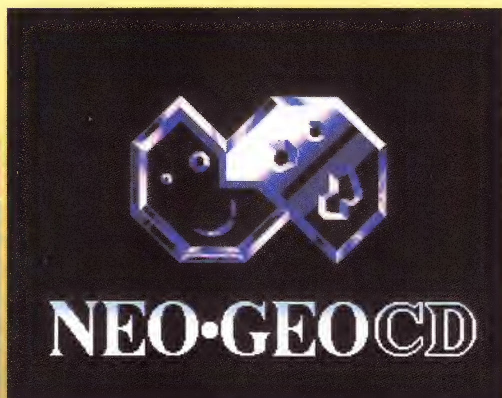
電源をＯＮにすると見ることができる起動画面も作り直されている。

まあそんなに大した変更点ではないのだが、参考までにということで。

メニュー画面もスッキリと

ゲームをスタートさせたり、音楽を聞くことのできるメニュー画面もデザインが変更されている。

機能的にはあまり変わらないのだが、見た目はスッキリしたような感じだ。



起動画面はこんな感じになった。たまにキラッと光る

メニュー画面はかなりスッキリした。まさに洗練された感じだ



NEO·GEO CDZ

徹底検証！ 新ハードNEO·GEO

驚天動地のパワーアップ!! コンパクトサイズで新登場

発売時期によっての仕様変更はなし

従来の『NEO・GEOCD』が登場した時に、初期出荷バージョンのみ、限定モデル版のフロントローディングタイプで発売されるということがあったが、今回の『CDZ』ではそういうことはまったくない。

いつ買っても同じということでまずは安心して欲しい。

付属品も現行ハードとほぼ同じ物がついている

『CDZ』についてくる付属品は、ほぼ従来型CDと同じ。ただし、ネオジオCDコントローラーが一つしかついてこない（従来型CDは2つ）という、残念な変更点はある。

また、電源を供給するACアダプターが『CDZ』専用になってしまった。従来ハードの互換性はないので注意。

外部出力端子


外部出力端子は４種類用意されている

基本的には従来型CDと同じ。RF、ビデオ、S端子、RGBの４つの出力端子を備えている。

コードさえあれば、古いテレビから最新型のテレビまで、すべてのテレビにつなげることが可能だ。（オプションの関連記事は13ページに掲載しています）。



●NEO・GEOCDZ仕様

・CPU／Z80A、68000
・メモリ／D-RAM：56Mビット
　V-RAM：512Kビット
　S-RAM：64Kビット
・最大表示色数／最大65,536色
・CD-ROMドライブ／倍速対応、12cm／8cm CD対応
・ビデオ出力／コンポジットVIDEO、S-VIDEO、RGB
・外形寸法／幅255ミリ×奥行215ミリ×高さ80ミリ
・本体重量／1.45kg
・付属品／コントローラー×1、ステレオ音声接続コード×1、映像接続コード×1、CDZ専用ACアダプター×1、取扱説明書

コネクタ部分


コネクタはもちろん２箇所ある

コントローラーなどをつなげるためのコネクタも同じく、ちゃんと２つある。当たり前といえば当たり前だが、参考までにということで。

CDZ内部


青いボタンがポイント

見た目はあまり変わっていないように思われるが、従来型CDと違い、CDが固定されるようになった。これによって下に落としたりするなど、よほどのことがない限りは止まるというようなことがなくなった。

取り外す時は中央の青いボタンを押せば、CDが外れるようになっている。

『CDZ』のロード時間をNEO・GEOCDと比較

ロード時間を短縮化！　と一言でいっても「へー、どこが―」と思う人が10人に1人がいると思われる。そんなアナタの疑問に答えて、今回は『Z』と『NEO・GEOCD』とのロード時間の違いを代表的な格闘アクション9つを題材にし、グラフにて比べてみた。

なかなか興味深い結果を見ることができるかも。

起動からタイトルまで

どんなゲームにもタイトルはつきもの。全体的な時間量を比べてからいわせてもらえば、やはり「起動からタイトルまで」はロード時間が長めのゲームがほとんどだ。特に『餓狼伝説』などは、一気にほとんどのデータをロードしてしまうためか、総合容量が少なめなのに、他の最新ゲームに負けないくらいのロード時間の長さを誇っている。

やはり、全体的な時間差は50%～60%程度のものがほとんど。例外として『天外魔境真伝』（標準との差があまりない）があるが、まあこんなところだろう。

キャラセレクトから対戦まで

キャラセレクト画面からゲームまでのロード時間。これもほとんどの対象ゲームにあった。『CDZ』で試してみて、急激に早く終わるのが『餓狼伝説』のみ（一瞬：約4秒弱）。逆にほとんど変わらないのが『餓狼伝説3』だ。

全体のロード時間を比べると、やはり「起動からタイトルまで」と同じように、従来型CDの50%から60%程度のソフトが最も多い。

対戦からキャラセレクトまで

試合に勝つと、当然のようにロード時間がある（『'94』の場合は1チームに勝つと）。自動的に次の相手が選ばれる場合は一回のロードで済むが、次の相手を自分で選ぶ場合はこのキャラセレクト画面へのロード時間になる。それに該当するのが、『KOF'94』、『天外魔境真伝』の2つ。他にも画面が切り替わらずに、ちょっとだけロードするゲームもあるが、それは今回外している。

この時のロード時間だが、意外に長いことが多い。どうやらキャラ選択画面は容量を食うものらしい。

対戦から対戦まで

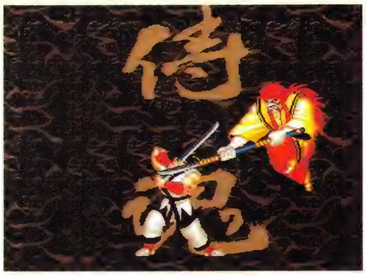
どのゲームでもいえることだが、同キャラ対戦の時はロード時間が短い。まあ、一つのキャラデータしかロードしないのだから当然といえば当然の結果。

全体的なロード時間を見てみると、読み込み時間の短さが目立つ。『サムライスピリッツ』などは従来型CDの20%から30%ぐらいしかロードしない。かなりゲームによって違うようだが、これは飛躍的な短縮化といえよう。

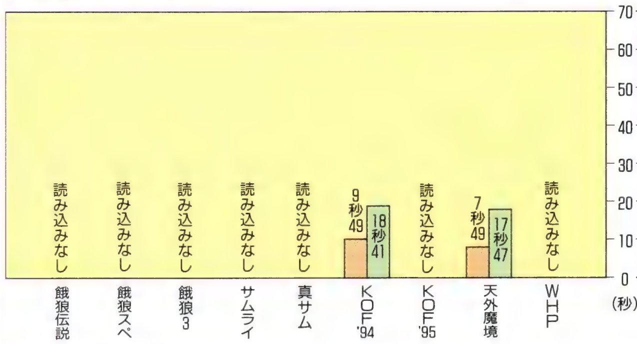


意外にロード時間が長い『餓狼伝説』

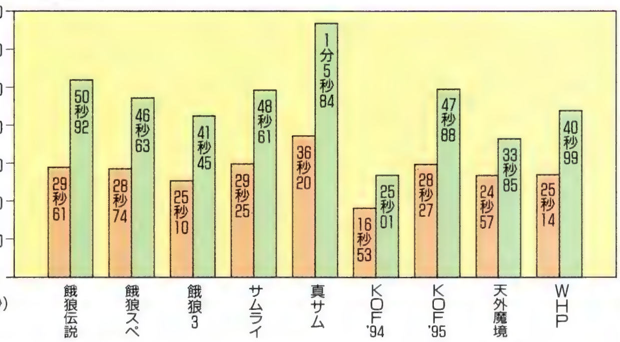

ロードするタイミングによっても違う


状況によってかなり違うようだ

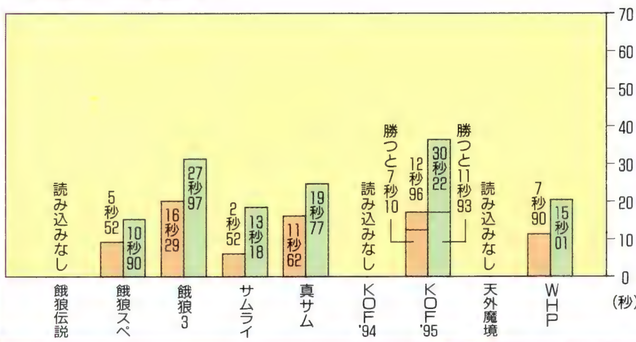
●対戦からキャラセレクトまで



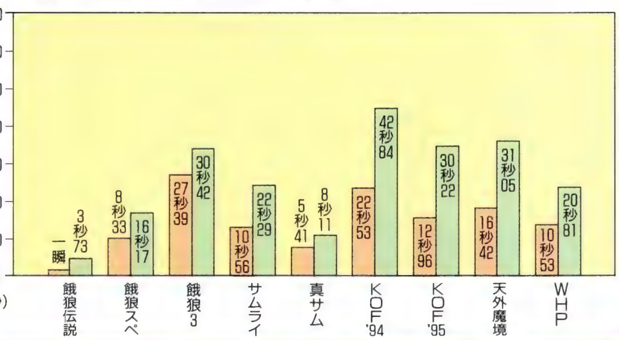
●起動からタイトルまで



●対戦から対戦まで



●キャラセレクトから対戦まで



●左側のグラフが『CDZ』を使っての計測で、右側のグラフが従来型CDで計測したものです。なお、ロード時間の秒数に関しては編集部で独自に調べたものです。

今、現在発売されているオプション機器を紹介!!

1996年1月現在、NEO・GEO、NEO・GEOCD、NEO・GEOCDZ用にSNKから発売されている、オプション機器は全部で6つ。汎用的なものもあれば、かなり特殊なものまである。今回はそれら6つのオプション機器を個別で紹介しよう。

モノラルAVコード

1,200円



NEO・GEO初期の時代から使われているケーブル。『NEO・GEO』本体に付属されていた懐かしいオプション機器。『NEO・GEO』、従来型CD、さらに『CDZ』でも使用することができる。ただし名前の通り、音楽がモノラルというのがちょっとさみしい。

ステレオAVコード

1,200円



『CDZ』本体を買うと付属されているケーブルが、この「ステレオAVコード」。最近発売されている、ほとんどのテレビにつなげることができるのが強みだ。最低、これがつなげられるテレビでプレイしたい。なお、これは『NEO・GEOCD』にもついていた。

RGBケーブル

2,200円



画面解像度はピカ1。まさにゲームセンターの筐体並という美しい画面を映すことができる夢のようなケーブル。ただし、このケーブルを差し込めるのは21PINのRGBマルチコネクタという端子のみ。かなり限定された端子で、最近のテレビにはほとんどついていない。一昔前のテレビやモニターには、よくついていたのだが…。

RFユニット

2,600円



ビデオ入力端子がついていない旧型のテレビにつなげる時に使うユニット。ビデオ端子やS端子、そしてRGBなどと比べると、イマイチ画像がキレイに映らないのが弱点だが、仕方がないというのが現状。色々と部品がついているせいか、他のケーブルと比べると幾分か値が張るようだ。ここが最低の解像度レベルということを覚えておこう。

ネオジオCDコントローラープロ

3,900円



アーケード感覚で楽しめるようにと制作したジョイスティックタイプのコントローラー。やはりジョイスティックタイプだけあって姿、形が結構大きく、レバーやボタン配置も従来のコントローラーに近くなっている。しかし、重量的に軽いせいか安定感がイマイチという感触は拭い切れない。対戦する時はこちらのコントローラーを使おう。

ネオジオCD専用コントローラー

1,800円



『NEO・GEOCD』と『CDZ』に付属されているコントローラー。ジョイスティックタイプではなくパッドタイプなので、レバー操作に慣れている人にとってはかなり扱いにくく、慣れが必要。また、ボタン配置もまったく違うので辛い。そのかわりといってはなんだが、値段の方が多少安くなっている。まずは練習あるのみ。

●オプション機器の価格はすべて税別になっています。

今年はどうなる!? ネオジオ1996年!!

SNK直撃インタビュー～'96年の展望



セガからの移植タイトル
64ビットネオジオ新ハード
サードパーティーの動向etc.

昨年はセガ社とのクロスライセンス契約締結、そしてSNKの看板ともいうべき餓狼伝説、K・O・F両シリーズから2タイトルのSS移植が決定するなど、衝撃的なニュース(?)がネオジオファンの間を駆け抜けた。

さて、今後どのタイトルがSSに移植され、ネオジオにはどんなタイトルがやってくるのか? 興味は尽きないと思う。

その他にも、期待のネオジオ64ビット機の開発状況や、サードパーティーの動向、なかなか出ない龍虎の拳の続編など、様々な疑問があるだろう。

そこで今回は、そんな読者のあらゆる『?』を払拭すべく、SNKに直撃インタビューを敢行! 企画宣伝部の加賀次長にお話をうかがった。

※各質問のあとにある編集長のコメントを参照のこと。

▶今年はどうなる!?ネオジオ1996年!!



企画開発本部　企画宣伝部
次長　加賀隆氏

どうなる？　セガ社とのクロスライセンス契約

――まず今年の最も大きな関心事として、セガ社とのクロスライセンス契約締結についてうかがいたいのですが。

「現状では、SNKから『餓狼伝説3』『K・O・F'95』の2タイトルがSSに移植されること以外は、まだ何も決まっておりません。相互の移植タイトルも、今後のリストアップと、それにちなんだ話し合いによって決まってくることなので、今は何ともいえません」

――ネオジオに移植したいタイトルの御社のリストアップもまだですか？

「現状、SNKとしても選びかねているというのが本当のところです。まあ、読者の方がネオジオフリークに、移植して欲しいタイトルを要望として出すなどしていただければ、SNKとしてもその中から可能、不可能を考慮しながら検討してまいりますが…」

――読者の要望としましては、セガ社の人気シリーズであるバーチャファイターの移植を望む声がありますが。

「ポリゴンゲームは、現在のネオジオハードではスペック的に厳しい部分がありますね…」

――SSには餓狼伝説やK・O・Fシリーズなど人気シリーズがすべて移植されることになるのでしょうか？

「そんな話はまったくありません。ネオジオタイトルの全部が全部移植されるというわけではなく、セガさんの要望を受けて検討した結果、たまたまあの2タイトルの移植が決定したというだけのことです。ですから、他のタイトルに関しましては、先方からの要望があった時点で、随時検討していくことになります。ただ、『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』は現在移植の方向で検討中ですが…」



SNK東京支店社屋

編集長のコメント

というわけで、移植希望タイトルをネオジオフリークまで送ってね。ただしポリゴンものは無理だそうです。今のところ…。まぁ、ネオジオのウリから考えても、自社開発でもポリゴンはどうでしょうか。

現在の開発状況は!?
64ビットネオジオ新ハード

――ネオジオユーザーの間では、一昨年の夏に御社の求人広告が出てからというもの、64ビットのネオジオ新ハード発売の噂がありますが。

「詳細を公表できる状態ではありません。もうしばらく待っていてください」

――それはROM対応かCD対応かということや、既存のハードに外部接続できるかどうかという点に関してもですか？

「はい、現在はまったくお話できません」

編集長のコメント

とにかく、まず初めに64ビット対応のソフトが業務用として開発されるわけです。現在のネオジオは、ROMカセットとCDの2種類で発売されていますが、コスト的なことから考えると…、さて？　また一説によると、発売時期は暑くなった頃では…という噂もあるのですが、不確実な情報をもっともらしく流すのは、ネオジオオフィシャル情報誌として立場上まずいので、何もコメントしません。

――SSにサン電子さん、またPSにサミー工業さんというように、ネオジオゲームの他機種への移植が盛んですが、今後のサードパーティーの動向が少し気になります。

「両社ともネオジオのサードパーティーさんですが、ネオジオだけというわけではありませんので。それから今年、サードパーティーとして新たに何社か参入するという話があります。現状では何ともいえませんが、去年はハドソンさん、タカラさんと契約しました。今年もゲームのバリエーションがさらに増えることを期待していてください」



本誌編集長

どうなる、あのタイトル 新作リストからの消滅

――新作発売予定リストにあったソフトで、消えてしまったものがいくつかあるようですが。

「ひとことでいってしまうと、ゲームのクオリティということになります。新作であれば、当然ロケテストなどをおこない、すぐに市場投入できるかそうでないかを慎重に検討するわけですが、これまでの流れからいっても、ロケテストのインカムが実際の売上に直結することが多いので、やはりその結果が思わしくないと、すぐにというわけにはいきません。結果的にオペレーターやユーザーの方にもご迷惑をかけることになりかねないですから…。粗製濫造は避けたいのです。まあ、ロケテストのやり方にも一考の余地はありますけどね。そのゲームの客層などに適した場所でやっているかどうか、時期的に極端に人気のある同じジャンルのゲームとバッティングしてないかどうかとか。それは今後の課題ですね」

編集長のコメント

いったん発売予定リストに登場してから消えてしまったタイトルは、5月にネオジオフリークが発刊されてからもいくつかあります。さてその復活の可能性となると、どうでしょうか…。うーん。



慎重に言葉を選ぶ加賀次長

NEO・GEOCDZ ロード時間短縮を達成

――倍速のネオジオCDが昨年末に発売されましたね。

「とにかく読み込みが遅いというユーザーからの意見を解決する形で開発したのが今回の『NEO・GEOCDZ』です。新ハードというより、改良版と受けとめていただければいいでしょう」

――どのあたりがウリですか？

「この号で特集を組んでいると思いますが、基本的なスペックは一緒で、読み込み時間の短縮とコンパクト化が達成されています。デザインもかっこよくなっておりますので、ぜひみなさんに買っていただきたいと思います(笑)」

編集長のコメント

改良版ということなら納得できますねぇ（関連記事は10Pに）。NEO・GEO CDを持ってない人は速攻で『Z』を買いましょう!! それで持ってる人はというと…、『ちょっと待て、お金は急に貯まらない』ってことで。



にこやかな笑顔で答えて下さる加賀次長

――KOF、サムライ、餓狼と格闘ゲームの人気シリーズは、順調に続編が出ていますが、龍虎の拳だけは『2』以降だいぶ間があいているようですが。

「サムライ、餓狼とくれば…。ということで、心配しないで期待して待っていてください」

編集長のコメント

思ったより早く出そうな雰囲気ですね。感じとして。ということはグラフィックも"カクカクしたやつ"じゃなくて、従来通り…、のような気がする。

あらゆる質問に答えるテレフォンサービス

――一部にテレフォンサービスの対応が不充分では、という意見があるようですが。

「以前ソフトの無償回収があった時のことですね。そういった場合には、該当部署で確認したあと、善後策を検討し、それから社内に指示するということになります。不充分だったというのは、まだアナウンスが徹底できていない時期にテレフォンサービスに問い合わせがあったものだと思われます。とにかくソフトの発売日やゲームの攻略方法、コマンド情報、ネオジオワールドの行き方など、不明な点は何でもテレフォンサービスにお問い合わせください」

編集長のコメント

テレフォンサービスの方々も一所懸命にお仕事をしていますので、みなさんも温かく接するようにしてくださいね。

――昨年末にネオジオワールドが茨城県の土浦市にオープンしましたね。

「そうです。総工費100億円、敷地面積1万3千5百平方メートルという国内最大級の屋内型テーマパークで、年間動員目標は100万人を見込んでいます。ハイテクを駆使した様々なアトラクションの他、ボウリング場やカラオケ、レストランなどもありますので、家族連れ、お友達同士、それから恋人同士でも楽しめると思います。ぜひいらっしゃってください」

編集長のコメント

ネオジオフリークのみなさん、ぜひいきましょう!! 関連記事が92Pにあります。

――最後に読者の方にメッセージをお願いします。

「'96年度もSNKはたくさんのタイトルを用意していますので、期待してください。今年の2月か3月にインターネットでホームページを開設する予定なので、そちらの方もご利用ください。そしてお休みには、ぜひネオジオワールドに遊びにきてください」

編集長のコメント

現時点ではお答えが難しい質問が多く、加賀次長には大変ご迷惑をおかけしました。結果として、私のコメントでフォローする形をとらせていただきました。読者のみなさん、悪しからずご了承ください。



REAL BOUT 餓狼伝説®

新たな局面を迎える餓狼ワールド ギースとの最後の闘いが今、始まる!!



ついに発売された『リアルバウト餓狼伝説』。みんな、もう楽しんでいるかな？　今回は前回では不明瞭だったシステム部分を前半ページで解析。さらに後半ページでは、全16キャラの必殺技、超必殺技、潜在能力、コマンド技など、すべての技コマンドを掲載している。まずはじっくり読んで技を覚えよう。

解析／DSP－たろりん、モリスケ、修羅騎士　鷹

SNK		格闘アクション		346M	
MVS	発売中 98,000円	カセット	1月26日発売予定 34,000円	CD	2月23日発売予定 8,800円

バトルシステムをさらに解析 今回の『餓狼』はここが違う

オーバースウェーシステム

オーバースウェー移動

前作から登場したオーバースウェーシステム。前作では絶大な効果をもたらしたが、今回はというと移動するのが遅くなり、移動し終わったあと硬直するようになった。また、ダッシュしたあとは強制的に通常ラインに戻される。

今回は、歩いているだけなら、かなり長い間スウェーラインにいられるようにもなった。



移動するスピードが遅くなった

オーバースウェー攻撃

基本的にはあまり変わらない。しかし、ダッシュ中でもすぐに攻撃が出るようになった。また、AボタンもしくはBボタンによる攻撃だと普通のオーバースウェー攻撃だが、Cボタンによる攻撃の場合は、ダウンさせるか反対側のラインにはじき跳ばせる。



ダッシュからの攻撃も可能

対オーバースウェー攻撃

対オーバースウェー攻撃には立ちとしゃがみがあり、前作と同じようにキャンセルをかけることができる。また今回は、相手のオーバースウェー攻撃を返しやすくなった。

この他、Cボタンによるオーバースウェー攻撃のあと、対オーバースウェー攻撃を出せば確実に追い討ちを入れることができる。



失敗することが少なくなった

●画面写真及びシステムなどの解析は開発バージョンのものを使用しています。また、記事中のコマンド類はマイキャラが右をむいている時のものです。



特殊操作

避け攻撃



性能的には相変わらずの強さを誇る

前作同様、上段の判定は無敵だが、下段に食らい判定がある。また、相手の攻撃をガードしたあとでも出せて、キャンセルもかけることができる。しかし、出るのが遅いので、今までのように対空技としてはあまり使えない。

空中振り向き



今のところ有効な使い道がない

主に相手を跳び越してから使うことになりそう。それ以外の使い道はまだ発見されていない。

また、大ジャンプの時は通常のジャンプ攻撃が出るが、小ジャンプの時は垂直ジャンプ時の技が出る。

起き上がり攻撃



キャラによって攻撃の性能が違う

ほとんどの起き上がり攻撃は無敵ではないが、一部のキャラ（ボブ、マリー）のみ無敵がある。無敵時間のないものは、起き上がりに技を重ねられるとつぶされる。

また、ボタン連打でも簡単に出せるうえ、普通に起き上がるよりも早いので、うまく使えば相手の攻撃のタイミングを狂わすことができるかも。ちなみにキャンセルをかけることはできない。

追い打ち攻撃

特定のキャラのみ使えるこの攻撃は、相手がダウンしきっていないと出ない。タイミングさえ間違えなければ、出るのは早いものが多いので決まりやすい。

また逆にタイミングによっては、起き上がり攻撃で追い打ち攻撃を無効化することも可能だ。

コンビネーションアタック



持っていないキャラも多数いる



一発目は軽いジャブといった感じ



2発目は強力なミドルキックか…



とどめはハイキック。相手はふっ飛ぶ

特定の順番でボタンを押すことによって、特殊な通常技を連続で繰り出す攻撃。キャンセルがかかるものもあり、連続技の一環としてはかなり重要だ。

今回は前作よりも技のバリエーションが増えた。しかし、現在明らかにできるのはまだ全キャラ共通のA→B→Cのみ。次号では何とかすべてのコンビネーションアタックを紹介したいと思う。

ガードキャンセル必殺技

パワーゲージが黄色になるまでたまると、ガードキャンセル必殺技を出せるようになる。キャンセルするタイミングはかなりシビアだが、うまくキャンセルできれば即座に反撃できる。

ただし、ガードキャンセルはキャンセルできる必殺技が特定されているのと、少しパワーゲージを消費するというデメリットな面も存在する。

ガードキャンセルできる必殺技は以下の表の通りだ。

ガードキャンセル可能必殺技

- テリー　パワーダンク
- アンディ　昇龍弾
- ジョー　タイガーキック
- 舞　龍炎舞
- ギース　中段当て身打ち
- 双角　破滅の炎
- ボブ　モンキーダンス
- ホンフゥ　制空烈火棍
- マリー　ストレートスライサー
- フランコ　ダブルコング
- 山崎　裁きの匕首（Cのみ）
- 崇秀　帝王天耳拳（Cのみ）
- 崇雷　帝王天耳拳（Aのみ）
- ダック　ダンシングダイブ
- キム　飛燕斬
- ビリー　水龍追撃棍、火龍追撃棍

※今回のガードキャンセル必殺技は編集部調べによるものです。

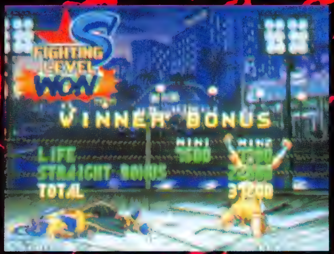


特定の必殺技のみキャンセル可能。ため系の技が出しやすい

ファイティングレベル

どうやら勝利時の残りタイムと体力、そして試合中の連続技のヒット数によって決定されるらしい。まだ確実な話ではないが、今のところ分かっている限りでは、前作のようにファイティングレベルの総合によって、イベントが起こることはないらしい。

ちなみにレベルはSSS～Cの間。やはりレベルによってもらえるボーナスが違う。

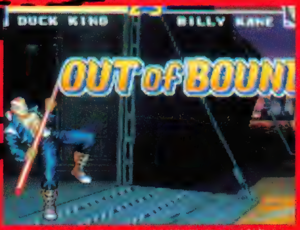


ナント！　今回はSSSまである。これを取るのはムズイゾ!!

リングアウト

前号で述べた通り、そのままの仕様だ。ただ今回明らかになったのは、ラウンドで壊した障害物はラウンド2以降になってもそのままということ。かなりデンジャラスな闘いになりそうだ。

また、かなり楽しいリングアウトシーンがそろっているので、一度はすべて見ておきたい。



リングアウトシーンは笑えるのが多い

フェイント技

前作『3』から使えるようになったフェイント技が、この『リアルバウト餓狼伝説』でも使えることが判明した。

出し方は簡単。↓or→or←＋ABorBCのいずれかで、そのキャラごとに設定されたフェイント動作をする。

レバー＋ABが必殺技、レバー＋BCで超必殺技関係のフェイント技を出すことができる。



フェイント技から超必殺技につなげることもできる。結構いいかも

テリー・ボガード

基本的な攻め方は今回も同じ ラッシュ攻撃で相手を固めろ!!



キャラ特性

主人公テリーは、相変わらずの万能型キャラ。飛び道具、無敵対空技、突進技と、必要な必殺技は一通りそろっている。

前作までと同様、基本的な戦法は、飛び道具での牽制に突進技をからめたラッシュ戦法になるだろう。

チャージキックやパッシングスウェーなど、攻めに向いている新技が追加され、これらをうまく使いこなせばラッシュ戦法に新たなバリエーションを持たせることができそうだ。

また通常技のリーチが長いし、ラウンドウェイブという高性能牽制技も増えたので、中〜遠距離で相手を寄せつけないように闘う戦法も強力になるだろう。

ラッシュ戦法だけでなく、多彩な戦法が取れるのがテリーの面白いところだ。

ただし、バーンナックルやクラックシュートなどの主力突進技がマイナーチェンジされた。餓狼伝説3の時とは性質が微妙に異なっているので、注意が必要だろう。

コマンド技

バックスピンキック アッパー チャージキック

バックスピンキックは、その名の通り跳び後ろ回し蹴り。出るのは遅いが下段ガード不能(キャラ限定)なので、相手を奥ラインに飛ばすことができる。アッパーはキャンセルが可能、一応対空技になる。

チャージキックはダッシュ中に出すハンマーキック。キャンセルが可能で、リーチもなかなか長い。攻めの中に混ぜていくと有効だ。でも足元は弱いので注意。

必殺技

バーンナックル

テリーといえばコレといった感じの必殺技。

Aボタンだと移動距離が短くスキが小さい。Cボタンは移動距離が長いかわりに相手を吹っ飛ばせる。

パワーダンク

出かかりに無敵時間がある対空必殺技。

最大3ヒットで、最後の振り下ろしはしゃがみガード不能。スキは小さく、ガードされても反撃を受けない。

クラックシュート

前作と比べると移動距離が短くなり、スキも大きくなるなど、大幅に弱体化してしまったようだ。

至近距離で決めれば3ヒットする。

ライジングタックル

逆立ちしつつ跳び上がる無敵対空技。最大5ヒットする。

無敵時間はパワーダンクよりも長いが、スキが大きく、ガードされると反撃を受けることは必至。ためが必要なのも使い方を難しくしているようだ。

パワーウェイブ

おなじみの地を這う飛び道具。出るのも早く、スキも小さいのでかなり使いやすい技。

主に遠めでの牽制や、キャンセルから出して相手を固めるために使うことになる。

ラウンドウェイブ

一言でいえばスウェーラインにも攻撃判定があるパワーウェイブ。出る早さ、スキはパワーウェイブと変わらない。

射程距離には限界があり、画面半分よりも少し長い程度。

パッシングスウェー

奥ラインに移動しながら蹴りを出すという、特殊な必殺技。相手の攻撃を避けつつ攻撃できる。この技でスウェーラインに移動してからのオーバースウェー攻撃が有効。

超必殺技

パワーゲイザー

前作同様、スウェーラインにも攻撃判定がある。

非常に攻撃力が高く、ガードされても4回けずることができる。出るのが遅いのが弱点といえば弱点。

潜在能力

トリプルゲイザー

いわゆる3連パワーゲイザー。出るのが早く、なんと連続技に組み込むことができる。威力は絶大だ。

この技もスウェーラインに攻撃判定がある。使える技だ。

技コマンド表

●投げ技	
バスタースルー	→+C
●コマンド技	
バックスピンキック	→+B
アッパー	↙+A
チャージキック	ダッシュ中→+C
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク	→↓↘+B
クラックシュート	↓↙←+B
ライジングタックル	↓ため↑+A
パワーウェイブ	↓↘→+A
ラウンドウェイブ	↓↘→+C
パッシングスウェー	↓↘→+D
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C



結構リーチの長い蹴りだ



見た目はただのアッパー



前に進みながらの蹴りだ



毎度おなじみの突進技



連続技に必要不可欠な技



出るのが早い対空必殺技



無敵時間の長い必殺技



牽制に使える飛び道具



他のラインにも判定有り



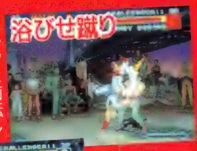
攻撃してから別ラインへ



連続でパワーゲイザーが炸裂する技



性能的にもパワーアップした



クルッと前転しながら攻撃する



攻撃の主力となる必殺技



当たった相手は炎に包まれる



無敵時間のある対空技



斬影拳から超裂破弾につなぐ



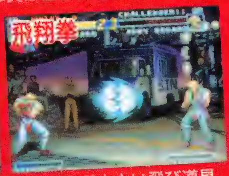
低い態勢からの掌底攻撃だ！



今回は弱体化してしまった



グラフィックが一新された



技のスキが小さい飛び道具



別ラインにも攻撃判定がある



攻撃してから別ラインに移動



今回連続技に組み込みにくい

技コマンド表

●投げ技	
内股	→+C
不知火蜘蛛絡み	空中で↓↓+C
●コマンド技	
浴びせ蹴り	→+B
上げ面	↙+A
●追い打ち攻撃	
くない弾	転ばし時↓+C
●必殺技	
斬影拳	↙→+AorC
闇　浴びせ蹴り	→↓↘+B
昇龍弾	→↓↘+C
幻影　不知火	空中で↓↘→+D
空破弾	↙↓↘→+B
飛翔拳	↓↙←+A
激　飛翔拳	↓↙←+C
疾風竜巻蹴り	↓↙←+D
●超必殺技	
超裂破弾	↓ため↘→+BC
●潜在能力	
斬影　裂破	↙↓↘→+C

アンディ・ボガード

必殺技の種類が増えて攻めのバリエーションが豊富に!!



キャラ特性

新必殺技が潜在能力を含め全部で4つ増え、さらに前作（餓狼伝説3）ではなくなっていた空破弾も帰ってきた。今回のアンディは必殺技の追加により、攻撃方法に多彩なバリエーションを組んでいけそうだ。

通常技の方で目立ったものは、まず上げ面（前作のしゃがみ強パンチ）が、パンチのコマンド技になった（Aボタン）。この技からつながる連続技も多い。

浴びせ蹴りはキャンセルがかかるようになった（出かかりのみ）。さらに足元に食らい判定がなく、ガードされてもスキが小さい、と結構使い勝手がよくなった。

あとはリーチが長くてキャンセルがかかるしゃがみC攻撃や、連射の効くしゃがみパンチなどが前作と同様に使っていける。

移動やジャンプなどのスピードは速くはないのだが、そのあたりは斬影拳やダッシュ、バックステップを使っていけばフォローできる。アンディは必要な必殺技も一通りそろっているので、万能タイプのキャラクターといえる。

コマンド技

浴びせ蹴り（あびせげり）／上げ面（あげづら）

浴びせ蹴りは側転しながらのキック攻撃。足元が無敵になっているので、相手の下段技をかわしつつ攻撃することが可能。しかし、技の前半がガードされると反撃を受けることもあるようだ。

上げ面は掌底アッパーで、2ヒットする。キャンセルをかけることが可能なので、連続技の布石になる。一応対空技としても使えるが、あまり強くはない。

必殺技

斬影拳（ざんえいけん）

Aボタンで出すと移動距離が短く、Cボタンは長い。Cはヒット時にもう一度コマンドを入力すると、追加攻撃が出るので連続技に使おう。

闇 浴びせ蹴り（やみ あびせげり）

バック転をしながら炎をまとった蹴りを繰り出す技。非常にリーチが短く当てづらい。連続技に組み込むにも、密着状態でないと入らない。

昇龍弾（しょうりゅうだん）

出かかりが無敵の対空技。ヒットすると空中で追い討ちし、最大4ヒットする。横へのリーチが短く、地上の相手には当てづらい。

幻影 不知火（げんえい しらぬい）

ヒットすると相手を手前ラインに飛ばし、対オーバースウェー攻撃に連続でつながる。スキは小さいが、立ちガードが可能になってしまった。

空破弾（くうはだん）

高さと距離がなく、飛び道具を越えることは難しいので、連続技に組み込もう。ヒット後に相手が浮いていると空中で追い討ちができる。

飛翔拳（ひしょうけん）

おなじみの飛び道具。出るスピードもまあまあで、スキもそれほどない。

射程距離が長く、画面の端から端まではとどくので安心。

激 飛翔拳（げき ひしょうけん）

飛翔拳のパワーアップ版で、手から大きい光球を発生させる。前方には飛んでいかないが、スウェーラインにも判定があり、最大5ヒットする。

疾風竜巻蹴り（しっぷうたつまきげり）

ソバットのような蹴りを出したあと、奥ラインに移動する技。この技のあとにオーバースウェー攻撃を出す連携が強そうだ。リーチは短い。

超必殺技

超裂破弾（ちょうれっぱだん）

ガードされると4回ぐらいけずる。スキもなく、反撃を受けることも少ない。今回はキャンセルに適した技がなく、連続技に組み込むのは難しい。

潜在能力

斬影 裂破（ざんえい れっぱ）

斬影拳と超裂破弾を足したような技。まず斬影拳のように突進し、その後、超裂破弾に持ち込む。連続技に組み込みやすく、使いでのある技だ。

ジョー・ヒガシ★★

嵐を呼ぶ男、再び！通常技をメインに闘え!!



結構リーチの短い技だ



技の出が早いハイキック



突き上げるような肘打ち



近距離用のアッパー攻撃



移動する巨大竜巻。やはりガードされる



前作よりスキが小さい



下段攻撃を避けつつ攻撃



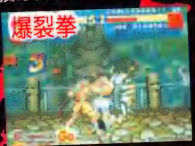
技のグラフィックが変更



攻撃判定が小さくなった



3ラインに同時攻撃



復活した連打必殺技



攻撃した別ラインに移動



結構使える技だ

技コマンド表

●投げ技	
ジョースペシャル	→+C
●接触技	
膝地獄	↘+C
●コマンド技	
スライディング	↘+B
ジョーソバット	←+B
しゃがみ肘打ち	↙+A
バーチカルアッパー	←+A
●必殺技	
スラッシュキック	↙→+BorC
黄金のカカト	↓↙←+B
タイガーキック	→↓↘+B
爆裂拳	Aボタン連打
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A
爆裂ハリケーン	←↙↓↘→+C
プレッシャーニー	↓↘→+D
●超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
スライドスクリュー	→←↙↓↘+C

キャラ特性

ジョーも飛び道具、対空技、突進技が一通りそろった万能型キャラ。しかし、それぞれの必殺技の性能はあまりよいとはいえず、通常技をうまく使った闘い方をしなければならない。

通常技ではキック技のリーチが長い。遠距離立ちC攻撃はミドルキックで、中距離戦で活躍する。ダッシュから攻める時に使うのが有効だ。ガードされた場合はキャンセルがかかるが、ヒットした場合はキャンセルをかけることができない。

次にしゃがみC攻撃も同じくらいリーチが長く、キャンセルがかけられるので、普段はこちらを使う方がよいだろう。他では出るのが早いしゃがみパンチやしゃがみキックが使える。

オーバースウェー攻撃は他キャラよりも性能が劣るようだ。C攻撃がスライディングになっており、ヒットすると相手をダウンさせてしまう。そう、反対ラインに吹き飛ばして追い討ちを決めるという戦法が取れないのだ。



コマンド技

スライディング
ジョーソバット
しゃがみ肘打ち
バーチカルアッパー

スライディングは飛び道具をくぐることができるが、リーチが短い。技の終わり際を当てればスキはないが、その状態で当てること自体難しい。

次にジョーソバットはリーチがあり、当てた相手を手前のラインに飛ばすことができる。しゃがみ肘打ちはキャンセルがかかるので、連続技の布石として使おう。

最後のバーチカルアッパーだが、これにもキャンセルがかかる。さらに近距離用の対空技として使えそうだ。

必殺技

スラッシュキック

クルッと1回転したあと蹴りを出しながら突っ込む技。Bボタンで出すと1ヒットでふっ飛び、Cボタンだと2ヒットでダウンする。連続技用の技といえる。

黄金(おうごん)のカカト

クルッと前に回転しながらカカトを相手に当てる技。うまく当たれば2ヒットするが、出し終わったあとにスキができてしまう。足払い対策用の技だろう。

タイガーキック

炎をまといながら斜め上方向に跳び膝蹴りを出す技。この技は無敵時間が長いので、対空技として今回も使えそうだ。ただ、横へのリーチが短いのが弱点。

爆裂拳(ばくれつけん)

連続で拳を繰り出して攻撃する技。至近距離で当たれば連続で入る。また、技の終わり際に↓↘→と入力すると、しゃがみガード不能のフィニッシュブローにつながる。

ハリケーンアッパー

腕を高速に動かして発生させた竜巻を撃ち出す技。

前作と比べると技が出るのが遅くなった。また、竜巻の上部分の判定が小さくなったので、跳び越えやすくなった。

爆裂(ばくれつ)ハリケーン

両腕を高速に動かして発生させた竜巻を、前方に3つ撃ち出す技。ハリケーンアッパーと比べると射程が非常に短いが、スウェーラインにも判定がある。あまり連射は効かない。

プレッシャーニー

まずダッシュしながら膝蹴りを当てたあと、蹴りを当てながら手前のラインに移動するちょっと変わった技。最初の膝蹴りと蹴りは完全にはつながっておらず反撃も受ける。

超必殺技

スクリューアッパー

全力で腕を振り上げ、前方に巨大な竜巻を発生させる技。1度アッパーを出すモーションまでいけば、攻撃されてもそのまま竜巻が発生し、ガードされても4回けずれる。

潜在能力

スライドスクリュー

通常、目の前に発生するだけの竜巻を、前方にかなりの速度で進ませる技。簡単にいうと移動版スクリューアッパーといった感じの技。画面の端から端まで届くのが特徴だ。

不知火舞

必殺技がパワーアップ!! 威力の小ささを連続技で補え



キャラ特性

舞は今回、必殺技の性質がかなり変更され、パワーアップしたと思われる。技の威力は全体的に小さいのだが、連続技に持ち込みやすいようなので、それほど苦にはならないだろう。

通常技はリーチが長いものが多い。その中でもしゃがみC攻撃のリーチが特に長い。キャンセルもかかる。

遠距離立ちパンチは扇子で殴りつける技だが、リーチが長いうえにしゃがみガード不能だ。ここからの連携がかなり強烈。近距離立ちC攻撃は上方向に判定が強く、強力な対空技になるが、近距離でなければ出せないので注意しよう。

大ジャンプC攻撃のキックはリーチが長いだけでなく、昇りで出してしゃがみガードしている相手を攻撃することができる。そこからのキャンセル空中必殺技が有効だ。

コマンド技

龍の舞
背面蹴り

龍の舞は炎の出ない龍炎舞のようなもの。技のリーチは短いものの、当てれば奥のスウェーラインにはじき跳ばすことができる。

背面蹴りは前作でダッシュ強キックだった技。リーチが長い上段蹴りになっており、相手がしゃがんでいてもヒットする。ガードされた時のみキャンセルがかけられる。

必殺技

花蝶扇

毎度おなじみの、扇子を飛ばす舞の飛び道具。

今回は出るのが遅くなったが、キャンセルをかけて出すようにすれば、反撃を受けないで済みそうだ。

乱れ花蝶扇

3本同時に扇子を投げる、花蝶扇のパワーアップ版。花蝶扇よりもさらに出るまでが遅いが、スウェーラインにも攻撃判定がある。牽制に使えそうだ。

龍炎舞

今回も前作と同様に連続技の一貫としてや、地上での牽制技として使うことができる。また、ガードキャンセル必殺技でもあるので、ガンガン使っていきたい。

陽炎の舞

スウェーラインへの攻撃判定がなくなった。出かかりに一瞬だけ無敵時間があるので対空になるが、出が遅いのでタイミングが難しい。前作よりも威力が大きくなった。

必殺忍蜂

多段ヒットする突進技。出かかりに無敵時間がある。当たると2ヒットだが、ガードされると何度もけずって、しかも反撃を受けない。足元の判定がなくなるのもうれしい。

ムササビの舞

前作と比べると移動するスピードが遅くなったようだ。普通に当てると2ヒットする。うまく低空で出せば、スキもなく地上の技につなげることができる。

幻影 不知火

アンディの使うものと同じ技。アンディよりも出るのが遅くスキも大きいが、立ちガード不能という特典がある。跳び蹴りキャンセル幻影　不知火で一応連続技になる。

超必殺技

超必殺忍蜂

前回はガードされると6ヒットしたが、今回は4ヒットになってしまった。無敵時間がないので、連続技に組み込んで使うのが一番有効な使い方だろう。

潜在能力

レオタード忍蜂

出かかりに一瞬無敵時間がある他、着替え時、突進時を合わせてかなりの回数ヒットする。着替え時はスウェーラインにも判定がある。連続技にも組み込める。

技コマンド表

●投げ技	
風車崩し・改	→+C
夢桜・改	空中で↙or↓or↘+C
●コマンド技	
龍の舞	←+A
背面蹴り	→+B
●起き上がり攻撃	
跳ね蹴り	起き上がり時C
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A
乱れ花蝶扇	↓↙←+C
龍炎舞	↓↙←+A
陽炎の舞	↓↓+C
必殺忍蜂	←↙↓↘→+C
ムササビの舞	空中で↓+AB
幻影　不知火	空中で↓↘→+D
●超必殺技	
超必殺忍蜂	→↙→+BC
●潜在能力	
レオタード忍蜂	→↙→+C



炎の出ない龍炎舞



前に進みながら蹴る技



技のスキが小さい飛び道具



3ライン同時に花蝶扇を撃つ



連続技に組み込むのに最適の必殺技



無敵時間がつき、前作とは別の技になった



なぜかレオタードになる技



毎度のおなじみの突進系の技



フライングアタックって感じ



アンディのマネ。尻だけど



攻撃ヒット回数が減少

ダック・キング ★★

ダンスを取り入れた格闘家 通常技から連続技につなげよう!!



キャラ特性

ダックは自分の格闘スタイルにダンスを取り入れているため、通常技に何かしらポーズを取っているものが多い。通常技のリーチは短めだが、出の早いものが多いので、接近してから通常技で攻めることになるだろう。

攻める時に使う通常技としては、ダックの技の中で一番長いと思われる遠距離C攻撃（バックスピン掌底）が強力。威力が大きめなうえ、前進しながら攻撃するのでリーチが長いのだ。

また、遠距離パンチは出が早く、攻撃方向が斜め上に向いているので対空技になる。必殺技対空が間に合わないような時に使うとよいだろう。

接近戦ではしゃがみパンチの連打が効くので、ここから連続技にもつなげることができる。

次に、しゃがみキックはしゃがみパンチよりもリーチが長いが連打が効かないので、この2つの技は使い分けが重要だ。

ジャンプ攻撃はキックが昇りで当てられたり、裏回り攻撃になるので使えるぞ。

コマンド技

ニードルロー／マッドスピンハンマー

ニードルローはスライディングで、中段の飛び道具を抜けることもできる。だが、リーチが見た目より短く、硬直も長めなので使いどころが難しい。

マッドスピンハンマーは、上から振り下ろすしゃがみガード不能技だ。2段技なので威力もなかなかだが、出るまでに少し時間がかかってしまうのが難点。

必殺技

ヘッドスピンアタック

丸まって高速で突進する技。Aボタンは1回、Cボタンは4回ヒットするが共にダウンは奪えない。Cはヒット中、再度ボタンを押すと空中で蹴りを繰り出して跳ね返る。

フライングスピンアタック

空中からのヘッドスピンで、しゃがみガード可能だが、スキが小さくヒット後、地上技につなげられる。裏回りも狙えるのだが、空振りすると失敗ポーズが出てしまう。

ダンシングダイブ

2ヒットになる跳び膝蹴りで、通常技にキャンセルをかけると連続技になる。ガードされると大きなスキができるので、連続技専用と考えていいだろう。

ネオ・ブレイクストーム

踊りながら相手を空中へ蹴り上げる技で、出かかりに無敵時間があるので対空技になる。しかもすべて当たれば5ヒットになり威力も大きいという非常に強力な技。

ダックフェイク・エアー

空中で服の中に空気を取り込んで一定時間滞空する技。相手の対空技を空振りさせるような使い方が有効。滞空後は移動できるが、技を出せないので無防備になる。

ダックフェイクグラウンド

ダッシュからの移動技で、両膝を地面に擦りながら急停止する。出かかりに無敵時間があるので飛び道具を抜けたり、相手を通過して裏に回ることもできるが硬直がある。

超必殺技

ブレイクスパイラル

餓狼伝説スペシャルの時と同じで、踊りながら相手を攻撃するコマンド投げ。もちろん小技をガードさせてから吸うこともできる。威力が大きいので狙う価値は充分ある。

潜在能力

ダックダンス

ダンスを踊り一定時間攻撃力を高める技。踊っている間は完全に無防備で、攻撃されるとダンスが途中で終ってしまう。止められた場合はパワーゲージがなくならない。

技コマンド表

●投げ技	
ローリングネックスルー	→+C
ネオ・リバースブリーカー	空中で↙or↓or↘+C
●コマンド技	
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	←+A
●追い打ち攻撃	
ショッキングボール	転ばし時↓+C
●必殺技	
ヘッドスピンアタック	↓↘→+AorC
フライングスピンアタック	空中で↓↙←+A
ダンシングダイブ	↓↙←+B
ネオ・ブレイクストーム	→↓↘+B
ダックフェイク・エアー	空中で↓↓
ダックフェイク・グラウンド	ダッシュ中↘+C
●超必殺技	
ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↙↓+BC
●潜在能力	
ダックダンス	↓↓+ABC



イマイチリーチが短い



両手突きという感じの技だ



体を丸めての突進必殺技。懐かしい



空中からヘッドスピンアタック



連続技に組み込むのに最適の技



踊ると攻撃力アップする



連続技、対空技として使えそう



一瞬の間だけ空中に浮ける技



相手をすり抜けることも可能



昔懐かしいダックの超必殺技

キム・カッファン ★★

パワーアップした足技で並みいる強者を切り裂け



おなじみ鳳凰脚。今回はとどめが派手



出すと「ネリチャギ！！」としゃべる



立ちながら下段攻撃できる特殊な技



今回は特殊操作で追い討ちができる



毎度おなじみ半月斬。カッコイイ



性質は『KOF'95』と同じに…



一見、対空技だが、無敵時間がない



入りにくい技。見た目はカッコイイ

技コマンド表

●投げ技	
体落とし	→+C
●コマンド技	
ネリチャギ	→+B
覇気脚	AB
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+Bで上昇、頂点で↓+B
半月斬	↓↙←+BorC
飛翔脚	空中で↓+B
空砂塵	→↓↘+A
●超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C

キャラ特性

キムは飛び道具をもたないが、そんなものがなくてもタイミングを計って攻め込んでいける、いわゆる攻めキャラだ。比較的通常技の出が早くリーチもあり、必殺技の方も、飛翔脚は奇襲と連続技に使え、突進技の半月斬はガードされてもスキがあまりないなど、かなり高性能だ。

さらに、飛燕斬は出がかりが無敵で対空技として使っていけるうえ、ガードキャンセル技でもあり、うまく使っていけば相手に固め続けられる心配もない。

性能がよい通常技を紹介していくと、リーチの長いしゃがみC攻撃や、連射が効き連続で飛燕斬につなぐことができるしゃがみパンチなどが代表的だ。

コマンド技であるネリチャギは2段技になっており、2段目は威力が小さいもののしゃがみガードが不能だ。この技は上方向にも判定があり対空技としても機能するので、無理に（たまってないのに）飛燕斬を出そうとするのはやめておこう。

コマンド技

ネリチャギ　覇気脚（はきさく）

ネリチャギはその名の通りの蹴り技。2段技で、2段目のカカト落としはしゃがみガード不能だが、威力が大きいのは1段目のみで、2段目はダメージがほとんどない。対空技としても高性能。

覇気脚はスピードの速いローキック。リーチはあまり長くないが立ちガード不能。キャンセルはかからない。

必殺技

飛燕斬（ひえんざん）

無敵対空技。ヒット時に頂点で追加コマンドを入力すると足を振り下ろす追い討ちが入り、2ヒット+1ヒットになる。

ダメージも大きいので、連続技に組み込んでもよい。

半月斬（はんげつざん）

出るのが遅くなってしまったので、連続技に組み込めなくなった。しかし、スキはないのでガードされても反撃は受けない。

Bボタンで出すと2ヒット、Cボタンでは3ヒットになる。

飛翔脚（ひしょうきゃく）

『KOF'95』と同じく、下降しながら相手を蹴り続ける技となり、しゃがみガードも可能になった。ジャンプ攻撃キャンセルで出すと連続技になる。スキがないので、ヒット後に地上の技につながる。

空砂塵（くうさじん）

空中に跳び上がりながらの連続回し蹴り。見た目は結構かっこいい。

無敵時間がなく、対空にはならない。ヒットしても反撃を受けてしまうので、使いどころが難しい。

超必殺技

鳳凰天舞脚（ほうおうてんぶきゃく）

空中から飛翔脚のように急降下して相手を蹴りつけ、ヒットすると相手を浮かせて連続で宙返りキックを叩き込む。しゃがみガード不能。

ジャンプ攻撃キャンセルで連続技になる。

潜在能力

鳳凰脚（ほうおうきゃく）

おなじみの突進乱舞技。全部で14ヒットする。グラフィックが変更になり、上昇しながら相手を蹴りまくる。見た目はかなりかっこいい技の出が早いので連続技に使おう。





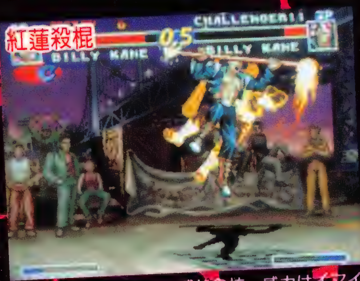
三節棍は伸びなくても長い



前作より出るのが早くなった



攻撃判定が大きくなり、対空技としても使える



モロに対空専用という感じの技。威力はイマイチ



三節棍中段打ちからつながる



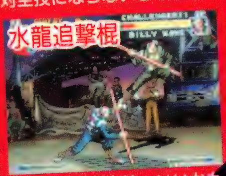
対空技にならないこともない



当たれば連続ヒットが望める



昇りにも攻撃判定がついた



いわゆる当て身技。いいかもこれも当て身技。ギース直伝



技コマンド表

●投げ技	
一本釣り投げ	→+C
●接触技	
地獄落とし	→+B
●コマンド技	
強攻中段突き	→+A
●追い打ち攻撃	
頭割下方撃	転ばし時↓+C
●必殺技	
三節棍中段打ち	←ため→+A
火炎三節棍中段突き	三節棍中段打ち〜←→+C
雀落とし	↓↙←+A
旋風棍	Aボタン連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+B
水龍追撃棍	↓↙←+C
火龍追撃棍	↓↙←+B
●超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+BC
●潜在能力	
紅蓮殺棍	→↘↓+C

ビリー・カーン ★★

棒さえ持っていれば最強!! 三節棍による攻撃が強い



キャラ特性

ビリーは今回も三節棍の長さを活かし、遠距離で相手を攻撃するキャラになりそうだ。新必殺技として当て身投げも会得したので、前作までの弱点であった防御面の不安も解消されそうだ。

通常技の中では、ジャンプC攻撃が非常に強力。斜め下に三節棍を伸ばす攻撃で、判定が異常に強い。垂直ジャンプC攻撃は上昇中に出せば、しゃがみガードしている相手を攻撃することも可能だ。

地上ではしゃがみパンチが主戦力。リーチが長いので牽制技として重要。他では、しゃがみC攻撃が下段を2回攻撃する技で、どちらがヒットしてもダウンを奪うことができ、追い打ち攻撃も確定。

遠距離立ちC攻撃はおなじみの棒高跳び蹴り。相手の下段技をかわしつつ攻撃することが可能。移動距離もかなり長い。

対空技としては近距離立ちC攻撃がある。斜め上に攻撃判定が強いので、間合いを間違えなければ頼れる技になるだろう。

コマンド技

強攻中段突き

強攻中段突きは見た目通り、技のリーチが非常に長く、技の出も非常に早い。ただし、技を出したあとのスキは小さいが、キャンセルはかからないぞ。

必殺技

三節棍中段打ち

この技は出るまでが遅めでダウンを奪うことができないが、相変わらず飛び道具を消すことができる。

一応、近距離C攻撃から連続技になる。

火炎三節棍中段突き

三節棍中段打ちがヒットした場合のみ出せる技。三節棍中段打ちではダウンを奪えないが、この技にすればダウンを奪うことができ、威力も少し大きくなる。

雀落とし

先読み気味に出すと対空技になる。見てから出したのでは間に合わないが、前々作よりは出るのが見違えるように早くなった。慣れればかなり使えそうだ。

旋風棍

棒をグルグル回すおなじみの技。今回はかなり使える技になった。一応、対空技にもなるし、密着で出すとガリガリけずれるうえ、反撃をあまり受けない。

強襲飛翔棍

ジャンプの出かかりに無敵時間があり、さらに攻撃判定もついたので対空技にもなる。降りてきた時は2ヒットし、しかもスキがないので、地上の技につなげることができる。

水龍追撃棍

ジャンプ攻撃と必殺技関係を当て身攻撃ができる。しかし、間合いが離れていると反撃が届かない時もある。密着状態で当て身すれば5ヒットするが、ダウンは奪えない。

火龍追撃棍

しゃがみ攻撃系以外の通常技を当て身攻撃できる。これ以外の性質は、ほぼ水龍追撃棍と同じだ。しかし、ビリーが当て身とは。ギースにでも教えてもらったのだろうか?

超必殺技

超火炎旋風棍

ビリーの超必殺技といえばコレ。技の出は遅いので、連続技には使えない。しかし、意外にも対空技としてかなり使える。また、1発しかヒットしないが技の威力は大きい。

潜在能力

紅蓮殺棍

炎をまとった棒をグルグル回しながら上昇する技。出るのは遅いが、無敵時間があるので対空技として使える。技の威力は潜在能力にしてはあまり大きくない。

ギース・ハワード ★★

高性能な必殺技がギースの強さ 通常技からの連続技に持ち込め!!



キャラ特性

動きはやや鈍いギースだが、リーチの長さと高性能な必殺技の数々で、今回も相変わらずかなりの強さを発揮できそうだ。

通常技ではしゃがみC攻撃が使える。リーチが長く、キャンセルもかけられるので、中間距離での使用が効果的だ。

遠距離立ちキックはローキックでかなり素早く、判定も強め。キャンセルもかかる。しゃがみキックは連打が効き、これまたキャンセルがかけられる。他の技へのつなぎに使うとよい。

遠距離立ちC攻撃はオーラをまとったパンチ。リーチがとても長く、3ヒット技。遠距離でかなり使えそうだ。

ジャンプ攻撃の中では小ジャンプC攻撃が強い。リーチが長く、裏回りも狙えるのだ。跳び込みからの攻めに使おう。

コマンド技

雷光回し蹴り 昇天明星打ち

雷光回し蹴りは前に進みながら回し蹴りを出す技。ヒットすると奥スウェーラインにはじき飛ばす。また、ガードされても反撃を受けにくい。

昇天明星打ちは対空技として使える。最大2ヒットするが、画面端でないと2ヒットしない。また、キャンセルがかかるので連続技に組み込むのも一つの手だ。

連携技

絶命人中打ち

虎殺投げからの連携技、絶命人中打ちは接近してからの接触技のようなもの。ここからは追い打ち攻撃を入れることができず、使い方に一考を要する。

必殺技

烈風拳

見た目は前作と同じ。性能的にもあまり変わっていないが、出るのが少し早くなったようだ。今回も連続技に組み込むことができ、スキも小さくなった。

ダブル烈風拳

これも烈風拳と同様に見た目は変わっていない。密着状態だと2ヒットして威力が大きいのも相変わらずだ。今回は出るのが早くなり、さらに使いやすくなった。

上段当て身投げ

ギース使い必須の必殺技。今回も前作と同様に相手のジャンプ攻撃や、必殺技をつかむことができる。

基本的な使い方は今までと同じ。読みが勝負の分かれ目。

中段当て身打ち

相手の技をつかみ、拳で打ったあと、烈風拳のような飛び道具で追い討ちをかける技。接近していないと連続ヒットにならない。飛び道具まで入れば遠距離C攻撃が入る。

疾風拳

小ジャンプから（低い位置からでも）でも出せるようになった。しゃがみガード不能になっている他、撃ったあとにレバー操作で若干左右に動くことができる。

ダブル疾風拳

3つの疾風拳を一度に撃ち出す技。この技は手前、奥のスウェーラインにも攻撃判定がある。また、若干疾風拳よりも威力が大きい。疾風拳に織り混ぜて使おう。

邪影拳

全体的に技のスキが小さくなった。ガードされても間合いが離れるため反撃を受けにくい。Bボタンは2ヒット、Cボタンは3ヒットし、その後、追い打ち攻撃が入る。

超必殺技

レイジングストーム

技の前後のスキがあまりないので、ガードさせてからも攻められる。出も早いので連続技に組み込める。飛び道具も消すことができる。攻撃判定が出ている間は無敵。

潜在能力

サンダーブレイク

頭上から連続して雷を落とす技。見た目は派手だが、モーションが大きく連続技にも組み込めないので、イマイチ使い道に困る技だ。今のところけずりに使うのが有効そう。

技コマンド表

●投げ技	
真空投げ	→+C
虎殺投げ	←+C
●連携技	
絶命人中打ち	虎殺投げ～→+C
●接触技	
虎殺掌	↘+C
●コマンド技	
雷光回し蹴り	←+B
昇天明星打ち	↙+A
●追い打ち攻撃	
雷鳴豪破投げ	転ばし時↓+C
●必殺技	
烈風拳	↓↙←+A
ダブル烈風拳	↓↙←+C
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
中段当て身打ち	←↙↓↘→+C
疾風拳	空中で↓↙←+A
ダブル疾風拳	空中で↓↙←+C
邪影拳	←ため→+BorC
●超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC
●潜在能力	
サンダーブレイク	→↘↓+C



当たると奥のラインへ…



対空に使える技



投げからの連携技だ



ギースといえばこの技



ちょっと大きい烈風拳



跳び込み、必殺技をつかむ



3ライン同時に疾風拳



連続技にも使える突進技



出るのが早くなった



見た目は派手だが、威力はイマイチ



投げるのではなく、打撃系の技だ



今回、しゃがみガード不能になった

望月双角（もちづきそうかく）

★★

錫杖を使わせれば世界一 特性の変わった必殺技で攻めろ



キャラ特性

双角は錫杖を使ったリーチの長い通常技を使って闘うのが基本。地上戦において主力の武器となる。また、必殺技も他のキャラと比べてもクセのある技が多く、色物的な要素の強いキャラだ。

まずは有効な通常技だが、遠距離C攻撃のリーチが長く、攻撃判定が強い。次に近距離C攻撃は2段技になっており、キャンセルもかかるので連続技に組み込むことも可能だ。最後にしゃがみC攻撃はリーチこそ短いが、判定が残るので強い。また、キャンセルもかかるようになったので、使える技だ。

対空には逃げジャンプC攻撃が有効。逆に跳び込む時も斜め下に判定が強いC攻撃を使おう。また、ジャンプキックはヒットすると、連続で入るようになる。

連携技

地獄門（じごくもん）

無道縛り投げからの連携技。成功すると、錫杖でガスガスと相手に向かって攻撃する。しかし、このあとに追い打ち攻撃を仕掛けられないので、イマイチ威力に欠ける。

コマンド技

錫杖上段打ち（しゃくじょうじょうだんうち）

錫杖上段打ちは前作と同じように対空技として使える。また、今回からキャンセルがかけられるようになった。この技にキャンセルをかけてまきびしを撃つのが基本だ。

必殺技

まきびし

前作でもかなり使えたまきびし。今回は射程が長く、画面の端から端まで届く。また密着した状態だと2段技になる。立ちガード不能技だ。

野猿狩り（のざるがり）

自分の小さな分身を数名発生させて襲わせる技。前作と同じく立ちガード不能技だ。

また、ガード後のスキは小さいが、跳び込みに弱い。

憑依弾（ひょういだん）

前作ではあまり使えなかった憑依弾。技を出したあとの硬直が短くなった。でもやはり、密着状態でガードされると確実に反撃されてしまう。

秘技雷落とし（ひぎいかずちおとし）

前作ではオーバースウェーで反撃されてしまったが、今回はスキが小さくなった。また、けずりが多くなり空中ガードができるようになった。

鬼門陣（きもんじん）

前作で双角のメイン必殺技の一つに数えられていた鬼門陣は今回も健在。相変わらず投げ間合いが広く、威力もかなり大きい。

邪棍舞（じゃこんぶ）

最大8ヒットし、攻撃判定が長く残っていて強い。しかも、画面の端から端まで届き、相手の飛び道具も消すが、オーバースウェーには弱い。

邪神棍（じゃしんこん）

邪神棍は技の性質がかなり変わった。キャラの真正面で錫杖が回るようになり、飛び道具が跳ね返せるようになった。ただし、出るのが遅い。

破滅の炎（はめつのほむら）

技の出かかりと足元が無敵になり、攻撃判定も強くなったので、対空技として使えるようになった。ただし、ガードされると反撃必至。

幻夢陣（げんむじん）

頭上にワープし、下突きを食らわす新技。当たると確実にダウンする。また、ガードされると確実に反撃される。この技は空中ガード不能だ。

超必殺技

いかづち

前作同様、今回も使いどころが難しい。技の出るのが遅く、リーチも短い。また、スウェーラインにも攻撃判定がない。

潜在能力

雷神の息吹（らいじんのいぶき）

途中まではいかづちと同じだが、前方に少し進み叫び声（攻撃）をあげる。性能的にはいかづちと大差ない。これも使い道に一考を要する。

技コマンド表

●投げ技	
無間地獄投げ	→+C
無道縛り投げ	←+C
昇天殺	空中で↙or↓or↘+C
●連携技	
地獄門	無道縛り投げ～→+C
●コマンド技	
錫杖上段打ち	↙+A
●追い打ち攻撃	
雷撃棍	転ばし時↓+C
●必殺技	
まきびし	↓↘→+A
野猿狩り	↓↙←+A
憑依弾	→←→+C
秘技雷落とし	→↓↘+B
鬼門陣	相手の近くでレバー1回転+C
邪棍舞	Aボタン連打
邪神棍	←↙↓↘→+B
破滅の炎	↓←↙+B
幻夢陣	→↓↘+A
●超必殺技	
いかづち	→↘↓↘→+BC
●潜在能力	
雷神の息吹	→↘↓↘→+C



錫杖でガシガシと攻撃する連携技



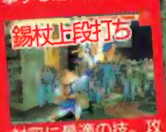
小さい双角が攻撃する



相手を吸い込んで投げる



下段判定がない。無敵技



対空に最適の技。攻撃判定も強い



当たれば相手はふっ飛ぶ



今回はかなり使える技だ



上空にワープして攻撃



スキが小さい飛び道具。端まで届く



対空技、牽制に使える



飛び道具を跳ね返せる



横への攻撃判定が短い



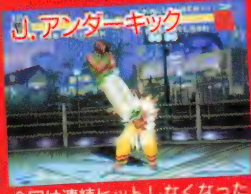
使いどころに困る技



横回転して、相手を巻き込み攻撃する技



タックル風のヘッドバッド



今回は連続ヒットしなくなった



今回も強力な対空技になる



ボタンによって技の特性が変化



連続技に組み込むのが最良



2発目は下段ガード不能だ



投げからの追い討ち攻撃



無敵時間はないが対空技だ



とどめに追い打ちが入る

技コマンド表

●投げ技	
ファルコン	→+C
●コマンド技	
S.ヘッドバット	→+A
J.アンダーキック	空中で↓+B
エレファントタスク	↙+A
●起き上がり攻撃	
ボブサマー	起き上がり時C
●追い打ち攻撃	
リンクスファング	転ばし時↑+C
●必殺技	
ローリングタートル	↓↙←+BorC
バイソンホーン	↓ため↑+BorC
ワイルドウルフ	←ため→+B
ホーネットアタック	投げの瞬間↗↗+C
モンキーダンス	→↓↘+B
●超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+C

ボブ・ウィルソン ★★



弱体化した足技を他の技でフォローせよ!!

キャラ特性

なんと、前作でのボブの強さの象徴であった、遠距離立ち弱キックがなくなってしまった。これは、攻めキャラであるボブにはかなりの痛手になる（一応、コンビネーションアタックの一部に残っているが、ダッシュからあの蹴りを出して攻めることができなくなってしまったのは痛い）。

しかし、攻め込む際に使えた小ジャンプC攻撃のドロップキックは健在なので、今回はこの技からの攻めを多用することになりそうだ。

前作と変わらず使っていくことができる技は、しゃがみパンチとしゃがみキック。しゃがみパンチはスピードが遅く連打は効かないが、リーチがかなり長い。

しゃがみキックの方はリーチはそれほどでもないが連打が効き、接近戦で役に立つ。

対空技にはエレファントタスクの他に遠距離立ちキックがある。どちらもなかなか高性能だ。

コマンド技

S.ヘッドバット
J.アンダーキック
エレファントタスク

ヘッドバットは名前から分かるように頭突きだ。ガードさせるとスキができ、気絶ダメージが低くなった。J.アンダーキックは出るまでに時間がかかり、前作のように連続ヒットしなくなった。技の判定自体は強いようだ。

エレファントタスクは前作のしゃがみ強パンチ。主に対空技として使え、相変わらず攻撃判定が強い。

必殺技

ローリングタートル

Bボタンで出すと多段攻撃になり、最大5ヒットする。Cボタンの時はレバーで左右に操作でき、1発でダウンするが、ガードされると反撃を受けてしまう。

バイソンホーン

前作にあった空中ヒットがなくなり、地上2ヒットのみになった。やはり連続技に組み込むのが1番有効な使い道だろう。また、Bボタンの方が出が早く、威力も大きい。

ワイルドウルフ

前作と比べるとスキがなくなり、ヒット後、間合いがかなり離れるようになった。最大3ヒットし、2発目からしゃがみガード不能になっている。この技は使える。

ホーネットアタック

投げからの連携技みたいな必殺技。投げたあとに側転キックで追い討ちをかけることができる。非常に出やすくなっているので、投げた時は必ず入れておきたい。

モンキーダンス

モンキーダンスは、回し蹴りを出しながら上昇する技。見た目は無敵時間がありそうだが、実際はない。やはり連続技に組み込むのが有効な使い道だろう。

超必殺技

デンジャラスウルフ

前作同様、見た目はあまり変わって（最後に蹴りが入る）いない。また、技の途中の蹴りがしゃがみガード不能技になっている。技の出が早いので、連続技に組み込める。

潜在能力

マッドスピンウルフ

竜巻のように回転しながら相手を巻き込んで攻撃する技。技自体のリーチは短いが、出かかりに一瞬だけ無敵時間がある。最大8ヒットし、ダメージも大きい。

ホンフゥ ★★

博多弁をしゃべる熱血漢
ヌンチャク攻撃がメインだ!!





遠くからでも届く



なぜハエタタキかは謎



ヒット後、連続攻撃を仕掛ける



今回も対空技として使える



前作とあまり変わっていない技



ガードされても反撃を受けない



ヌンチャクを振り回しつつ前進



いわゆる乱舞技。通常技でガシガシ攻撃



周りにヌンチャクを振り回す技



三角跳びから側転蹴りだ

技コマンド表

●投げ技	
バックフリップ	→+C
●接触技	
経絡乱打	↘+C
●コマンド技	
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↙+A
●追い打ち攻撃	
トドメヌンチャク	転ばし時↓+C
●必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
制空烈火棍	→↓↘+A
電光石火の地	↙ため→+B
電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	Aボタン連打
必勝逆襲脚	↓↙←+C
●超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C

キャラ特性

ホンフゥはヌンチャクを使った攻撃にリーチが長いものが多いので、これらをメインに使っていくことになる。

しかしその反面、蹴り技のリーチが短く、また動きが鈍く、少々あつかいづらいところがある。

メインとなるヌンチャク攻撃を見ていくと、遠距離立ちパンチのリーチが長く、牽制技として使える。しかし、座高の低いキャラにはしゃがまれると空振りしてしまうので、相手キャラによっては使用を控えなければならない。

キック技では、近距離立ちC攻撃の2段キックが使える。1段目が真上に向けて足を出すので対空技になる他、キャンセルをかけて連続技に組み込める。

また、しゃがみキックは対空技になる。少し上に向けて足を出すうえ、姿勢が非常に低くなるので相手のジャンプ攻撃をかわすことができる。

しかし、遠い間合いから跳び込まれた時でないとうまく当たらずに空振りしてしまう他、下方向に判定の強いジャンプ攻撃にはつぶされる恐れもある。

コマンド技

踏み込み側蹴り ハエタタキ

踏み込み側蹴りは、前に大きく踏み込んでから上段蹴りを決める技。出るのが遅く、当てづらい技。ガードされてもスキはないのが利点。

ハエタタキは斜め上にヌンチャクを出す対空技。相手に高い打点でジャンプ攻撃を出されると、相討ちになりやすい。

必殺技

九龍の読み

コマンドを入力すると、上半身が無敵のキックを出し、ヒットすると技が発動する。地上ヒット時と空中ヒット時でグラフィックが違い、今作ではキチンと対空技になる。

制空烈火棍

炎に包まれた棍棒を振り上げながら跳び上がる。出かかりが無敵の対空技。

最大3ヒットする。前作と比べて、地上の相手に使ってもダウンを奪いやすくなった。

電光石火の地

立ちガード不能で、3ヒットするがダウンさせられない。再びボタンを押すと頭突きを出して追加攻撃をし、ダウンを奪える。連続技に組み込め、その後の追い討ちも入る。

電光石火の天

前方宙返りからヌンチャクを振り下ろす。スキがなくなり、ガードされても反撃を受けない。密着から出すと3ヒットするが、出るのが遅いので連続技には組み込めない。

炎の種馬

ヌンチャクを両手で振り回して暴れる。最高9ヒットで、最後に相手を燃やしてダウンを奪う。ボタン連打を途中でやめるとフィニッシュを失敗し、かなり笑える。

必勝逆襲脚

一度画面端へ跳んでから戻ってきて攻撃する。画面端に何もない時に出すと、自らリングアウトする危険がある。ガードされるとスキが大きく、しゃがみガードも可能。

超必殺技

爆発ゴロー

ヌンチャクを振り回しながら突進し、最後にヌンチャクを振り上げてしめる。8ヒットし、威力が非常に大きいがガードされるとスキが大きい。連続技に使おう。

潜在能力

カデンツァの嵐

前作の潜在能力と同じ。ヒット数は多いが、威力は爆発ゴローに劣る。

ただ、出が早いので弱攻撃からでも連続技になるという利点がある。

ブルー・マリー ★★



突進系の必殺技から投げ中心の闘いに持ち込め!!

キャラ特性

コマンドサンボを使うマリーの必殺技はやはり投げ技系が多い。しかも、必殺技から必殺技へとつながる技が多いのも特徴の一つ。

すべての技が使いこなせるようにならなければ、辛い闘いになるのは間違いない。

通常技だが、遠距離C攻撃が踏み込んでからの裏拳でリーチがあり、攻撃力も高い。近距離C攻撃は2段技のピンタになっており、ここから連続技が入る。つなげる必殺技はストレートスライサーがいいだろう。C攻撃を出した直後からためても間に合う。

この他、バーチカルアローにつなげることも可能。この2つの連続技を使い分けよう。

相手に跳び込む時は、C攻撃が下方向に対して強いのでこれを使おう。

連携技

アキレスホールド

ヘッドスローからの連携技。コマンド自体は簡単だが、タイミングが難しく、かなり素早く入力する必要がある。完璧に出すには、ちょっと練習が必要だ。

コマンド技

ダブルローリング ローストレート

ダブルローリングはリーチのある回し蹴りから、滑るように足払いにつなげる2段技。どちらがヒットしてもダウンする。

ローストレートは技のリーチが長く、ガードされた時のみキャンセルをかけることができる。ダメージはしゃがみパンチよりは減らせる程度。

必殺技

スピンフォール

基本的には前作と変わらない。相変わらずしゃがみガード不能だし、技が出るのも遅い。相手の近くで出すと跳び越えてしまう。

M.スパイダー

スピンフォールと同じような軌道から相手をつかまえて腕ひしぎを決める技。ガード不能技なので、跳んできたらとりあえず逃げるしかない。

ストレートスライサー

簡単にいうと跳びスライディング攻撃。ガードされると確実に反撃されたり、立ちガードも可能など、イマイチ頼れない技。連続技用。

スタンファング

今回から加わった新しい技。ストレートスライサーからスタンガンで追い討ちをかける。結構簡単につながるので確実に決めたい。

M.クラブクラッチ

ストレートスライサーと同じようなモーションから関節技を決める技。ストレートスライサーと同じように立ちガードができる技だ。

バーチカルアロー

出かかりが無敵になっているのに加えて蹴り上げるようなモーションなので、対空技として使える技。2ヒットし、連続技にも組み込める。

M.スナッチャー

バーチカルアローから膝を相手の首にからめて投げる技。なるべくバーチカルアローの2発目にキャンセルをかけて出そう。1発目では損だ。

スタンガンスマッシャー

簡単に説明すればマリー版当て身投げのような技。跳び蹴りや必殺技を当て身し、ボディスラムのような技で反撃する（しかも電気つき）。

M.ヘッドバスター

当て身投げ第2弾。下段以外の通常技を当て身する。こちらは巴投げのような技で、上に放り投げたあと追い討ちをかけることもできる。

超必殺技

M.タイフーン

ダッシュで近づいてから相手の体をよじ登り、頭を足でつかんで投げる。しかし、無敵時間があるわけではないので、攻撃されればそれまでだ。

潜在能力

M.ダイビングスマッシャー

相手の体をつかんだあと、空高くジャンプし、裏投げ気味に叩きつけるコマンド投げ。叩きつけた瞬間、ピンク色のオーラが爆発する。

技コマンド表

●投げ技	
ヘッドスロー	←+C
●連携技	
アキレスホールド	ヘッドスロー〜→+C
●コマンド技	
ダブルローリング	←+B
ローストレート	↘+A
●起き上がり攻撃	
クライミングアロー	起き上がり時↓↑+C
●追い打ち攻撃	
スピンヒールアタック	転ばし時↑+C
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→+A
M. スパイダー	↓↘→+C
ストレートスライサー	←ため→+B
スタンファング	ストレートスライサー〜←→+B
M.クラブクラッチ	←ため→+C
バーチカルアロー	→↓↘+B
M.スナッチャー	バーチカルアロー〜→↓↘+B
スタンガンスマッシャー	↓↙←+C
M.ヘッドバスター	↓↙←+B
●超必殺技	
M.タイフーン	→←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
M.ダイビングスマッシャー	→←↙↓↘→+C



非常に入れにくい技



上段から下段につなげる



しゃがみストレートだ



頭にカカト落とす技



頭をつかんで関節技に…



足元にスライディング



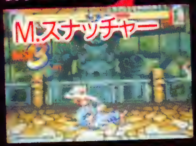
裏拳で追い討ちが入る



足をからめてから関節技



2段昇り蹴り風の技



膝を頭に絡めて投げる



いわゆる上段当て身投げ



中段当て身、追い討ち可



相手によじ登って投げる



見た目は空中裏投げ。とどめは派手だ

フランコ・バッシュ ★★

スピードの遅さはパワーでカバー キャンセル必殺技で攻めたてろ!!

技コマンド表

●投げ技	
サンドバスター	→+C
●コマンド技	
バッシュトルネード	→+B
ステップアックス	ダッシュ中C
●起き上がり攻撃	
スマッシュ	起き上がり時C
●必殺技	
ダブルコング	↓↙←+AorC
ウェービングステップ	←ため→+B
ウェービングブロー	←↙↓↘→+D
パワーバイシクル	↓↘→+B
メテオショット	↓↘→+A
メテオタックル	↙→+C
●超必殺技	
ファイナルオメガショット	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C



当たると別ラインに飛ばされる　相手がしゃがむと当たらない　左右からの連続フック攻撃　フニフニしながら移動する



ラインを往復しながら攻撃する　別ラインにも攻撃判定がある　斜め下に衝撃波を撃ち込む技　見た目通りショルダータックル



衝撃波はなかなか消えず、判定は残る



このアッパー後、色々な追い討ち攻撃が入る

キャラ特性

フランコはあいかわらずスピードが遅いという弱点を持っている。この遅さはかなりのもので、接近戦はかなり苦しいものになりそうだ。攻撃力は大きいのが頼り。今回は使える通常技を紹介しよう。

しゃがみパンチは、前作では連打可能だったが、今回はできなくなってしまった。ここからのコンビネーションアタックがあるようなので、そちらに派生させるための技となるだろう。

リーチが長い技としては、遠距離立ちC攻撃の後ろ蹴りと、しゃがみC攻撃の2つがあげられる。どちらも前作同様にメインで使っていける。ダメージ量もなかなかだ。

遠距離立ちC攻撃はヒット時はキャンセルがかからないが、相手にガードされるとキャンセルがかかるので、キャンセル必殺技でうまく相手を固めていこう。

コマンド技

バッシュトルネード ステップアックス

バッシュトルネードは出るのが早い上段蹴り。当たると相手を手前ラインに飛ばしてしまう。

ステップアックスは簡単に説明するとリーチの長い上段ストレート。キャンセルもかかるのでかなり重宝しそうだが、相手にしゃがまれると当たらないという性質も持っている。

必殺技

ダブルコング

左右からパンチを連続して繰り出す技。Aボタンで出した時は出るのが早く、連続技にしやすい。Cボタンの時はダウンさせられる。どちらも2発目はしゃがみガード不能。

ウェービングステップ

体をフニフニさせながら前方に移動する技。移動中はキャラをもすり抜ける。

また、移動中は全身無敵になり、↓↑+Bで止まる。リングアウト回避に使えそうだ。

ウェービングブロー

スウェーラインを往復しながらパンチで攻撃する技。コマンドを2回入力すると、ヒットした時のみ2回目が出る。対オーバースウェー攻撃を食らうという弱点もある。

パワーバイシクル

足を真上に高く上げ、前方にカカト落としのような技を出す。前作と同じように攻撃判定がスウェーラインにもあり、当たった相手を手前ラインに飛ばすことができる。

メテオショット

地を這うように衝撃波を飛ばす技。簡単に説明すると、射程の短い飛び道具のようなものだ。

相手との間合いによっては2ヒットする。

メテオタックル

ショルダータックル。ガードされても反撃を受けないがダウンは奪えない。移動距離も短いので連続技用の技だ。ヒット後、再びコマンドを入れると追加攻撃が出る。

超必殺技

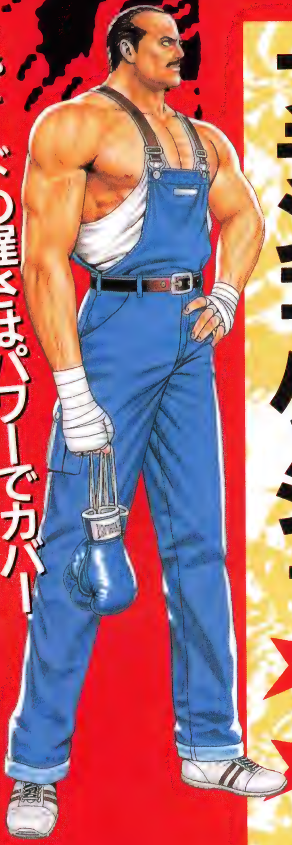
ファイナルオメガショット

強力なパンチを上から振り下ろす技。広がるように出る衝撃波にも攻撃判定がある。この衝撃波はなかなか消えない。しかし出るのが遅く、ガードされると反撃を受ける。

潜在能力

ハルマゲドンバスター

強力なアッパーで相手を上に浮かせ、追撃する技。浮かせたあとに色々なコマンドを入力することにより、様々な追い討ち攻撃ができる。連続技にも組み込める。



山崎竜二（やまざき りゅうじ）

今回も蛇使いが強い!! すべてはこの技から始まる



キャラ特性

山崎といえばクセのある動きや必殺技で前作から有名だったが、今回も蛇使い（前方）が強い。今回もこの技を中心に闘うことになると思う。この他の技はどうかというと、全体的にパワーアップしているようだ。

今回は使用頻度の高い通常技を紹介しよう。

地上で使うのは、横に対して非常にリーチの長い遠距離C攻撃。これが牽制用の技として使える。逆に近距離C攻撃は、接近戦専用の技になっており、連続技に組み込むことができる。

また、大ジャンプキックはヒットさせた時のみ連続で繰り出せるようになる。これは必見、必ず試してみよう。

コマンド技

ブッ刺し（さ）・昇天（しょうてん）

ブッ刺しは下に振り下ろすしゃがみガード不能のパンチ。前作から大きく変更され、2ヒット技になり、キャンセルもかかるようになった。よって、ここから連続技にもっていける。

昇天は簡単にいえばアッパーで、ダウンを奪える。対空技として使おう。

必殺技

蛇使い（へびつかい）（前方）

コマンド入力時にCボタンを押しっ放しにすると、片腕をブラブラさせ、離すと蛇使い発射。すぐ出せば連続技にもなる。Aボタンで解除もできる。リーチは長いが、しゃがまれると当たらない。

蛇使い（へびつかい）（対空）

最初のコマンドは前方と同じだが、斜め上にレバーを入れながらCボタンを離すとこちらが出る。名前の通り対空技で、前方より若干威力が高いが、相手が跳んだのを見てから出すのはつらい。

サドマゾ

一種の当て身技。ジャンプ攻撃と地上での通常技、必殺技のほとんどを返すことができる。返せないものは下段の足払い系の技と飛び道具。技の発動が速くなり、反撃を受けることは少なくなった。

倍返し（ばいがえし）

飛び道具を跳ね返すための技。相手の飛び道具を受け止めたあと、ウェーブ状にして打ち返す。地を這う飛び道具も返すことができる。自身の攻撃判定は持たないので注意。

裁き（さば）の匕首（あいくち）

匕首（ナイフ）を振り回しながら突進する技。最後にナイフをなぎ払うが、これには判定がなく、その前のショルダータックルのみの2ヒット技。スキが大きいので連続技に使うといい。

超必殺技

ギロチン

相手に跳びかかって首をつかみ、地面を引きずったあとに放り投げる。

しゃがみガード不能で、ガードされてもスキはない。威力が非常に高いが、連続技には組み込めない。

潜在能力

ドリル

相手をつかんで上に放り投げ、落ちてきたところに炎をまとったパンチを決める。いわゆるコマンド投げで、弱パンチなどを当ててから決められる。放り投げた時にCボタン連打でヒット数が増加する。

技コマンド表

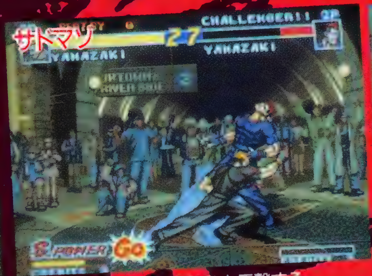
●投げ技	
ブン投げ	→+C
●接触技	
パチキ	↘+C
●コマンド技	
ブッ刺し	→+A
昇天	↗+A
●起き上がり攻撃	
目ツブシ	起き上がり時C
●追い打ち攻撃	
鉄の爪	転ばし時↓+C
●必殺技	
蛇使い（前方）	↓↙←+C（ため押し）
蛇使い（対空）	↓↙←+C（ため押し）
サドマゾ	←↙↓↘→+B
倍返し	↓↘→+C
裁きの匕首（あいくち）	→↗→+AorC
●超必殺技	
ギロチン	→↘↓↙→+BC
●潜在能力	
ドリル	接近してレバー1回転+C



今回も強い蛇使い。かなりリーチが長い



今回も使えそうにない



モーション中に攻撃されると反撃する



相手の飛び道具を倍にして跳ね返す



アッパーで攻撃後、コークスクリューブロー！



しゃがみガード不能技



ひらたくいえばアッパーだ！



懐から刃物を出して突っ込む技



相手の飛び道具をかわしつつ攻撃可能

技コマンド表

●投げ技	
発勁龍	→+C
●コマンド技	
龍回頭	↘+C
光輪殺	→+A
●必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+AorC
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王神眼拳	→↘↓↙←+AorBorC
●超必殺技	
帝王漏尽拳	↓↙←→+BC
●潜在能力	
帝王宿命拳	↓↙←→+C



ゴロゴロ転がって攻撃する技。あまり進まない



手刀を振り下ろす技。2段技になっている



結構大きい飛び道具。当たるとかなりのダメージ



相手にダッシュ肘打ち後、DDTを決める



いわゆる飛び道具。あまりスキがない



両手を広げながら上昇しつつ攻撃



3つの地点にワープできる



当たると相手の体力を吸い取る

秦(じん) 崇(ちょん)秀(しゅう) ★★



性能的には兄より上 ラッシュ攻撃で攻め込め!!

キャラ特性

崇秀は、大きく変更を受けた兄・崇雷に比べ、前作の性能をそのまま継承しているようだ。通常技のリーチが短いため、近距離でのラッシュ戦法か、遠距離での「飛び道具で相手を跳ばせて落とす」戦法のいずれかをメインにして闘うことになるだろう。

そんな通常技の中では、しゃがみパンチが強い。リーチが長く、連打が効くのだ。近距離立ちC攻撃の手刀は2ヒットし、連続技に組み込める他、対空技としても強力。

しゃがみC攻撃は姿勢が低くなるので、中段の飛び道具を抜けることができる。

跳び込みはC攻撃が下方向に強くて使える。攻撃判定が長時間残るので、ジャンプの頂点付近で出すとよい。横へのリーチは短いが。

必殺技は、兄と特性がかなり異なり、個々の技の性能は兄よりも崇秀のほうがうえかもしれない。その強さを引き出して、技数の少なさをカバーしよう。

コマンド技

龍回頭(りゅうかいとう)・光輪殺(こうりんさつ)

龍回頭は前作にもあった前転。崇雷の龍転身と違い、ちゃんと攻撃判定がある。立ちガード不能で、ヒットするとダウンを奪える。キャンセルもかかるので、スキをカバーできる。なかなか使える技だ。

光輪殺は円を描くように手を振り下ろす技。2ヒット技で、しゃがみガード不能。リーチがあるが、残念ながらキャンセルはかからない。

必殺技

帝王神足拳(ていおうしんそくけん)

肘を突き出して突進していく技。兄よりもはるかに性能がよい。画面の端から端まで届く上に、ヒット後、相手の頭をつかんでDDTのように投げ飛ばすためか威力が大きい。しかし、スキも大きい。

帝王天眼拳(ていおうてんげんけん)

小さな気のかたまりを投げつける飛び道具。

AボタンとCボタンでスピードが変わる。Aボタンは出るのが早い代わりにスピードが遅く、強はその逆だ。スキは小さいので連発できる。

帝王天耳拳(ていおうてんじけん)

出かかりが無敵の対空技。崇雷と違い、空中で多段ヒットする高性能な技。弱は3ヒット、強は5ヒットする。

多段ヒットする分ダメージが大きい。連続技に使ってもいいだろう。

帝王神眼拳(ていおうしんがんけん)

ボタンにより出現位置が変わるテレポート技。出した瞬間から無敵になり、Aボタンはその場、Bボタンは相手の真上、Cボタンは相手の裏に出現する。Bからボタンを押すと回転攻撃が出せる。

超必殺技

帝王漏尽拳(ていおうろじんけん)

前作から大きく変更され、飛び道具になった。ヒットすると巨大な光球で相手の体力を吸い取る。

崇雷と違い、超必殺技なので威力が大きい。もちろん吸い取る量も多い。

潜在能力

帝王宿命拳(ていおうしゅくめいけん)

崇雷と同名の技だが性能が違い、飛び道具ではなく自分の前に巨大な気の塊を発生させる。

出が遅いので連続技にはできず、ヒットさせるのは難しい。ガード時は4回けずる。

秦(じん) 崇雷(ちょんれい)

★★

通常技は弟よりも多彩 スピードを活かした攻めが強い!!



キャラ特性

崇雷は小柄な体型ゆえ、技のリーチがかなり短い。しかし、移動スピードや技のスピードはかなり速いので、動きの速さを活かした攻めをすればかなりの強さを発揮する。

通常技ではしゃがみパンチのリーチが長く、連打が効く。ここから連続技につなぐこともできる。

しゃがみC攻撃は両足を使った下段回し蹴りで、姿勢が低くなるので中段飛び道具を抜けることが可能。対空技としても使える。

近距離立ちC攻撃は2ヒットの肘打ちで、キャンセルをかけて連続技に持ち込める。遠距離立ちC攻撃は両手突きでこれも2ヒットする。前方に対して判定が強い。

必殺技は弟よりも数が多く、多彩な攻めができる。しかし、崇秀と共通の必殺技の性能は低くなっている。崇雷のみのオリジナル戦法を研究する必要があるだろう。

コマンド技

龍殺脚(りゅうさつきゃく)

前に滑るように踏み込みながらの蹴り上げ＋振り下ろし蹴り。

2ヒット技で、キャンセルをかけることができる。

必殺技

帝王神足拳(ていおうしんそくけん)

肘で突進する技。崇秀と違い、ガードされてもスキがない。その代わり、ヒットしてもその後の投げはない。

威力は大きめだが、移動距離、リーチが短いのが欠点。

帝王天眼拳(ていおうてんげんけん)

気を投げつける飛び道具。A、Cボタンでスピードが異なる。性質は崇秀と同じ。

密着状態から出すと相手を突き抜けてしまい、当たらないので注意したい。

帝王天耳拳(ていおうてんじけん)

出かかりに無敵時間がある対空技。回転しながら跳びあがり、手刀で攻撃する。崇雷のこの技はAボタン・Cボタンのどちらで出してもヒット数は1回のみ。

帝王漏尽拳(ていおうろじんけん)

手から気の塊を発射し、相手にヒットすると体力を吸い取る飛び道具。

出が遅く、連続技にはならないが、飛び道具になった分前作よりは当てやすい。

帝王他心拳(ていおうたしんけん)

相手の飛び道具を跳ね返すための技。飛び道具が画面上に出ている時のみ出すことができる。

超必殺技など、跳ね返すことができない技も存在する。

龍転身(りゅうてんしん)

相手に向かって前転して近づく技。転がっている最中にも食らい判定があり、下段技や投げを食らってしまう。

ボタンを押しっ放しにすることで移動距離が伸びる。

超必殺技

帝王宿命拳(ていおうしゅくめいけん)

巨大な気の塊を飛ばす飛び道具。相手の通常飛び道具を貫通する。

出るのが遅いので、残念ながら連続技にはできない。当たれば威力は非常に大きい。

潜在能力

帝王龍声拳(ていおうりゅうせいけん)

餓狼伝説スペシャルのタン・フー・ルーの衝波に似ている。手からリーチの長い気の波動を出す。これも非常に威力が大きい。出が遅いので連続技には組み込めない。



前に進みながらの2段蹴り。結構痛い



これも弟と同じ飛び道具。あまり違わない



当たっても相手は倒れない



強力な対空技。当たっても1ヒットのみ



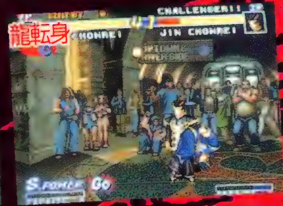
弟よりも吸い取れない。飛び道具になった

巨大な波動を前に撃ち出す崇雷の潜在能力





相手の飛び道具をそのまま跳ね返せる



対戦相手もすり抜けられる



前作と同じ、球型の巨大飛び道具

技コマンド表

●投げ技	
発勁龍	→＋C
●コマンド技	
龍殺脚	→＋B
●必殺技	
帝王神足拳	→→＋A
帝王天眼拳	↓↘→＋AorC
帝王天耳拳	→↓↘＋AorC
帝王漏尽拳	↓↙←→＋C
帝王他心拳	↓↙←＋B
龍転身	↓↘→＋B
●超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘＋BC
●潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘＋C



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™

斬紅郎使用コマンド&必殺技
武器飛ばし技コマンド公開！
全12キャラによる対CPU戦
クリア攻略&連続技紹介

SNK	格闘アクション	282M
MVS 発売中 ¥98,000(OP価格)	カセット 発売中 ¥32,000	CD 発売中 ¥8,800

CD版もついに発売され、勢いに乗る「斬紅郎無双剣」。今号ではウワサのボスキャラ『壬無月斬紅郎』の使用コマンド&必殺技コマンド、そして12キャラによる対CPU戦の徹底クリア攻略だ!!

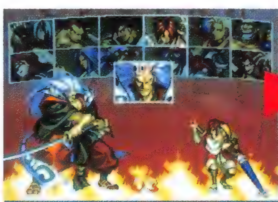
あのボスキャラが自分の手で！ 斬紅郎の使用コマンド公開!!

斬紅郎無双剣の発売直後から「使える」「家庭用で使える」などと、噂が噂を呼んでいたラスボス『壬無月斬紅郎』の使用コマンドがついに明らかになった！ しかもMVS、カセット、CDすべて共通のコマンドだったのだ。使ってはじめて分かる「鬼」の強さを自分で感じとって欲しい!!

秘密はセレクト画面にあった！ 壬無月斬紅郎使用コマンド

さて、肝心の斬紅郎使用コマンドだが、『2P対戦のみ有効、キャラクターセレクト画面で、覇王丸→幻十郎→破沙羅→狂死郎→右京→リムルル→覇王丸→閑丸→ナコルル→半蔵→天草→骸羅→ガルフォード→閑丸の順でカーソルを合わせる。タイムが03秒の時にスタートボタンとABを同時に押すと、斬紅郎が出現』!!

ただし、斬紅郎は対戦終了とともにキャラ選択画面に戻り対CPU戦が再開されるので、続けて使用する場合には再び入力する必要がある。



キャラ選択画面に壬無月斬紅郎が登場!!



斬紅郎には剣質による差はないようだ

斬紅郎無双剣 システム・ちょっとイイ話
謎のキャラ特性編

さて、そろそろネタもつきてきた感もある斬紅郎無双剣だが、いくつか気になる点も残っている。ごく少数のキャラのみができる行動というものが存在するようなのだ。

ここでは、その中で現在分かっているものについて紹介する（編集部調べ）。

●ガードキャンセル

発売直後から有名だったシステム。骸羅と破沙羅の2キャラが使用可能。

ガード硬直を地上の必殺技でキャンセルできる、一般的なシステムだ。

●起き上がり貫通（仮称）

移動起き上がりを使って、画面端以外でも相手を通り抜けることが可能。



無限一刀流の鬼 恐怖の剛剣を見よ!!

みなづき　ざんくろう

身長：8尺4寸（約252cm）
体重：40貫目（約148kg）
武器銘：紅鋼怨獄丸
（あかはがねおんごくまる）

基本性能

斬紅郎はとにかくパワー型キャラだといえる。キャンセルをかけることのできる通常技がないかわりに、一撃一撃のダメージがケタ外れに大きいのだ。スキも小さめ。
必殺技は全体的に出るまでが遅く、スキも大きい。ただし、飛び道具の無限流 疾風斬は非常に高性能。頼れるゾ！



通常技は威力が高く、高性能のものが多いゾ！

必殺技解説

無限流（むげんりゅう） 無法拳（むほうけん）

斬紅郎の必殺技の中で、唯一素手状態でも出せる技。踏み込みながら気をまとった正拳をたたきこむ技で、当たればダウンを奪える。が、普通のサイズのキャラには、しゃがまれると空振りしてしまうという欠点もある。

無限流（むげんりゅう） 天誅（てんちゅう）

ジャンプの頂点でのみ出せる振りおろし斬りで、当たれば相手はダウンする。
見た目ほどリーチがなく、ほぼ真下にしか攻撃判定がない。スキも結構大きい。

無限流（むげんりゅう） 疾風斬（しっぷうざん）

地をはう飛び道具で、当たると相手の体をはいあがる。
ヒットした時の相手の食らい硬直が長く、追い討ちを入れることが可能。出るまでは少々長いが、出たあとの硬直は比較的短い。使える技だ。

無限流（むげんりゅう） 無限砲（むげんほう）

刀を振り上げて、衝撃波を起こす技。
弱→強の順で判定が長く残る。衝撃波で飛び道具を打ち消すことができるが、ふところには判定がない。

無限流（むげんりゅう） 天崩斬（てんほうざん）

踏み込みながら体当たりし、よろけた相手を斬りあげる。
弱→強の順に踏み込む距離が長くなるが、その分スキも大きくなる。

無限流（むげんりゅう） 不動（ふどう）

片手で相手の武器を受け止め、斬りつける。
いわゆる当て身系の必殺技に分類される。

無限流（むげんりゅう） 一刀斬（いっとうざん）

蹴りあげ→柄アッパー→斬りおろしの連続攻撃。
1発目の蹴りをガードされると技が最後まで発動しないが、途中で反撃（ガードを解く）すると最後まで出る。

武器飛ばし技

奥義（おうぎ） 無双震撃斬（むそうしんげきざん）

踏み込んで地震を起こし、よろけた相手を斬りつける。
地震の部分が骸羅の地震丸のように立ちガード不能で、当たると相手を引き寄せる。リーチはそこそこ長いが、ダメージはそれほど大きくない。

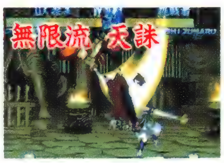
必殺技コマンド

■必殺技	
無限流　無法拳	←→+A
無限流　天誅[武]	空中で↓+斬る(C)
無限流　疾風斬[武]	↓↘→+斬る
無限流　無限砲[武]	↓↙←→+斬る
無限流　天崩斬[武]	→↓↘+斬る
無限流　不動[武]	←↙↓↘→+D
無限流　一刀斬[武]	←↙↓+AB
■武器飛ばし技	
奥義　無双震撃斬[武]	↓↓↓↘→+AB

※必殺技は修羅、羅刹共通



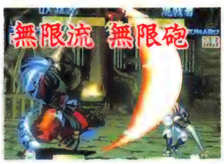
モーションが大きいので見切られやすい



結構当てにくい



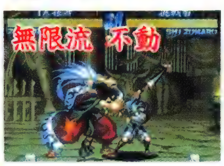
優秀な飛び道具



密着だと当たらない



反撃に注意



当て身攻撃だ



豪快な連続攻撃だ

半蔵とガルフォードが使用可能。さすが忍者！

●必殺技武器拾い（仮称）

素手状態で武器と重なり、必殺技コマンドを入力すると、武器を拾いながら必殺技を出せる。
狂死郎のみが使用可能。詳しくは前号参照。



ガード硬直をなくすことができるのだ

●硬直なしガード（仮称）

前作の受け流しと同一の操作で、ガード硬直をなくし、すぐに行動に移れる。
なぜか閑丸と半蔵の2人だけが使用可能。



いろいろと条件があるようだ

●回り込みフェイク（仮称）

今まで紹介したものとは少々異なるが、一応紹介する。
まず、2P側のキャラが1P側のキャラを画面左端に追い込む。そこで2P側が回り込みをすると、回り込まずに元の位置に戻ってくる。この時、1P側は少しの間ガード不能状態になってしまうのだ。やりにくいキャラも、回り込み中にレバーをしゃがみガード方向に入れることで成功する場合がある。
ただし、リムルルなどの横幅が狭いキャラには回り込んでしまう場合がある。また、狂死郎はガード方向に入れなくてもフェイクができる。CPUがよく使うアレだ。

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

緋雨（ひさめ）　閑丸（しずまる）

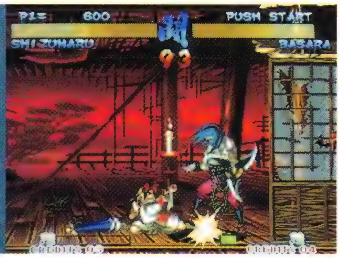
攻略／修羅騎士　鷹



しゃがみ中斬りがポイントだ！　基本戦法

ＣＰＵ戦において閑丸のすべきことは修羅、羅刹ともにたいして変わりはない。通常技にしろ必殺技にしろ使う技がどちらも変わりなく、唯一違う点は武器飛ばし技である緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬のある修羅の方が楽な展開が望めるぐらいである。ではパターンをいくつか取り上げてみるとしよう。

①跳び込み攻撃からや至近距離などで隙のもっとも小さい牽制攻撃をヒットさせたりガードさせたりして相手の攻撃を誘い、後ろ昇りジャンプ中or強の斬りを出す。この戦法は、あまりリスクがなく反撃の受けづらい逃げ昇り攻撃を当てるというもの。重要なのは近距離で牽制攻撃を当てて相手の反撃を誘うということ。これを中斬りなどにしてしまうと相手との距離が離れてしまい、相手の反撃は誘えるが逃げ昇り攻撃が空振りしてしまうので牽制攻撃が一番向いている。また、強斬りを使用するときは跳び込みからダイレクトで出したりしないとやや当たりにくい。この戦法は対人戦においてはかなり使えるのだがＣＰＵ戦ではガードされることが多く長期戦になってしまうのが痛い所だ。



牽制攻撃の後に逃げ中斬り



ガードされてもリスクが少ない

②密着しゃがみ中斬りをキャンセルして連続技を狙っていく。

なぜかは分からないが、密着しゃがみ中斬りを確実に食らってくれることを利用したパターン。説明していくと勝負が始まる前にすでに相手に密着していることから始まり、スタート直後にしゃがみ中斬りをキャンセルして連続技を狙うというもの。あとは起き上がりにしゃがみ中斬りを重ねて連続技を決めていけばパーフェクトも楽々狙っていけるぞ。


ラウンド開始前に密着しておき…

③ひたすら下段狙い攻撃。



キャンセル雨流狂落斬でーセット

近距離しゃがみ中斬りがよく当たる

これもパターン②と同様に勝負が始まる前に相手に近づいて、開始後にひたすら蹴るというものだ。気をつけたいのは相手との距離を一定にして、空振りせずに当てていくということだ。もし自分が使っているのが修羅の閑丸ならば、ＣＰＵ戦は剣聖でパターン②を中心にプレイすれば恐ろしいほど簡単にエンディングを見ることができるぞ!。

修羅騎士　鷹のおすすめ連続技



修羅、羅刹共通の連続技は簡単なものでは立ち、しゃがみ中斬り2段目キャンセル弱緋刀流　雨流狂落斬がある。

ほかに緋刀流　梅雨円殺陣でもよいのだが、キャラによって弱、中、強を使い分けなくてはならないので気をつけよう。また、キャラ限定なのだが修羅の方は武器飛ばしである緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬を入れることができるゾ。

次は強力なもので、裏回り強斬り→しゃがみ強斬り→キャンセル緋刀流　雨流狂落斬があるが、雨流狂落斬のほかには霧雨刃、霧雨刃・豪雨など普段入らない技も入るので試してみよう。もちろん修羅の暴雨狂風斬も入るので狙っていこう。

修羅特有のものでは、跳び蹴り→牽制攻撃→下段狙い攻撃→キャンセル緋刀流　五月雨斬りが入り、さらには気絶してしまうオマケつきなので狙っていってほしい。

羅刹特有のものは、画面端で防御崩し（引っぱる）から中斬り→キャンセル緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃が入る、これは羅刹ではもっとも強力な連続技だが、狙う機会が少ないというのがツライ。

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
緋刀流　五月雨斬り［武］	→↘↓↙←＋斬る
緋刀流　霧雨刃・豪雨［武］	↓↘→＋斬る
緋刀流　氷雨返し［武］	←↙↓↘→＋A
緋刀流　雨流狂落斬［武］	←↓↙＋斬る
緋刀流　梅雨円殺陣［武］	→↙↓↘＋斬る
■武器飛ばし技	
緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬［武］	→↘↓↙←→↘↓↙←＋CD

【羅刹】

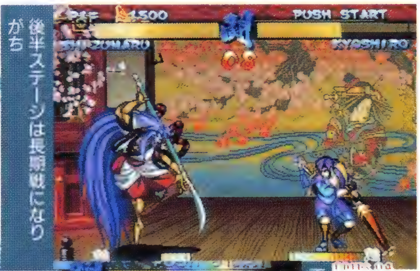
■必殺技	
緋刀流　時雨［武］	空中で　↓＋C
緋刀流　小雨［武］	空中で　↑＋C
緋刀流　霧雨刃［武］	↓↘→＋斬る
緋刀流　雨流狂落斬［武］	←↓↙＋斬る
緋刀流　梅雨円殺陣［武］	→↙↓↘＋斬る
■武器飛ばし技	
緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃［武］	→←↙↓↘→＋AB

空振りは絶対ダメ！
対CPU戦攻略

まずやってはいけないことを書く。不用意にパターン以外の余計な通常技、必殺技を使ってはいけない。もし単発でスキの大きい強斬りなどを届かない間合いで出すと、まず反撃を食らってしまう。スキの小さい技などでも超反応がウリのコンピューターは反撃してくるので空振りは避けていきたい。また、必殺技も単発で出していくとまずガードされてしまい、これも反撃を食らうのは間違いないのでやってはいけない。

　では基本戦略にそった攻略をしていくことにしよう。

　パターン①が効く相手は、おもに斬紅郎以外の全員なのだが、1戦目、2戦目など前半戦などでは有効で、中盤戦、後半戦につれてだんだんと長期戦になっていってしまうため、使用は前半戦がメイン。



後半ステージは長期戦になりがち

また、跳び込みからの場合は対空として強力な技を持っている（使ってくる）相手、例えば覇王丸の弧月斬、半蔵のジャンプ（昇り）中斬り、修羅の狂死郎のジャンプ強斬りと回転曲舞・天、羅刹の狂死郎のジャンプ強斬り、右京のツバメ返しと近距離しゃがみ強斬り、修羅閑丸の五月雨斬り、破沙羅の地刺し、修羅骸羅のつかむぞ〜 組み天井、天草の立ち強斬り、には落とされてしまう可能性があるので跳び込みは控えたい。

　次はパターン②なのだが、これは最も使用頻度が高いのでぜひコツをつかんでマスターしてほしい。重要なのは密着してからしゃがみ中斬りを出すということだ。このパターンは全キャラに有効で、効かない相手はまずいない。基本戦法に書いたように本当にこのパターンだけをやっていけば楽々エンディングを見ることができる。

　パターン③は全キャラに有効なわけではないが、パターンの中で一番簡単。一定の間合いでテンポよく空振りせずに当てていくのが重要。早すぎたり遅すぎたりすると反撃を食らってしまうので気をつけよう。また、4発連続で入れば気絶も狙える。



下段狙いでガスガス押していく



4発下段狙いが入れば気絶

　有効なキャラは、覇王丸、ナコルル、リムルル、半蔵、狂死郎、右京、幻十郎、閑丸、破沙羅、天草。それぞれ修羅・羅刹どちらにも有効だ。

　アドバイスとしては、覇王丸にはスライディング（足払い）と修羅の天覇封神斬に注意していきたい。

　ナコルルには修羅・羅刹共に、回り込みに注意し、確実に相手の攻撃をガードしてからパターンに持っていこう。

　リムルルの場合は下段狙い攻撃をガードされたら、そのあとしゃがみ強斬りを出してくることが多い。が、ガードせずにそのまま下段狙い攻撃を出していこう。

　半蔵はステージの端に行く前に勝負が開始してしまうため、密着状態になれないことが多い。さらに開始後こちらが近づいていくとしゃがみ強斬りで攻撃してくる傾向が強く、地上戦では分が悪いので跳び込みからパターンに持っていくのがいい。この時はジャンプ（昇り）中斬りに気をつけて空中ガードをしながら跳び込んでいくといい。

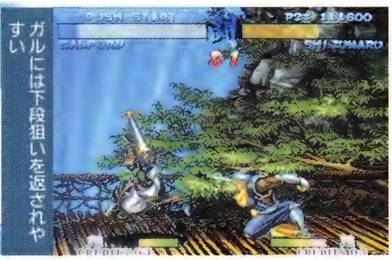
　狂死郎もリムルルと同じ方法で、回り込みやジャンプ攻撃に注意すればよい。

　右京はおもにスライディングを使ってきたり、時々ツバメ返しを使ってくるが、こちらがダウンしてもめげずにゴリ押しだ。

　天草と幻十郎は何の問題もなく倒せるだろう。

　破沙羅はしゃがみ弱斬りや牽制攻撃をしてくることが多いが、一度下段狙い攻撃がヒットしてしまえば連続で食らってくれることが多いので問題はないだろう。

　他のキャラ（ガルフォード、閑丸、骸羅）については、まったく効かないわけではないのだが、あまりにも分が悪いので他に書いたパターン①②を使ってほしい。



ガルには下段狙いを返されやすい

しゃがみ中斬り大活躍！
VS王無月斬紅郎

斬紅郎は1、2本目、最終戦とあるが、どれもパターン②をつかえばクリアすることができるのだ。

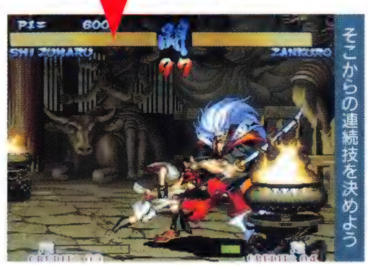
特にパターン②に使われるしゃがみ中斬りは対CPU戦だけではなく対人戦においても要として使っていけるのでうまく利用してほしい。



斬紅郎にも開始前に密着し…



すかさずしゃがみ中斬り



そこからの連続技を決めよう

リムルル

攻略／蒼炎闘士ゆーち



氷の精霊、コンルと共に大自然の力を操る少女

コマンド投げが真価を発揮！ 基本戦法

リムルルのCPU戦は修羅、羅刹の必殺技性能が著しく違う。クリアを目指すなら比較的楽な修羅がお薦め。

リムルルでおもに使っていくのは、まず開幕の「勝負」直後に修羅、羅刹共にコマンド投げのルプシ テク ヌム。全キャラ共通で入る。タイミングは試合が始まる前にあらかじめコマンドを入れておいてボタンを押す感じ。投げの直後、修羅のリムルルは、相手が画面端なら相手の起き上がりに上段蹴りをガードさせ、キャンセルのルプシ テク ヌムで投げる。相手が画面端でない場合は投げのあと踏み込みして相手に密着し、上段蹴りキャンセル↓ルプシ テク ヌムを決める。これは修羅リムルルの黄金パターンだ。

羅刹の方は投げたら後方へ跳んでしまうため着地後ルプシ トゥム。これはCPUの跳び込み防止&出の遅い技を潰すため。投げたあと相手の反撃が当たらなければ、そのスキに立ち中斬り↓キャンセルしゃがみルプシ トゥムでダウンさせる。そして起き上がりに上段蹴りをキャンセルしてルプシ テク ヌムを入れてやろう。投げたあと何もしない相手には跳び蹴り。跳び蹴りをガードされたら、ルプシ テク ヌム。跳び蹴りが当たった時は上段蹴りをガードさせキャンセルのルプシ テク ヌムを使い分けていこう。気をつけたいのはCPUの攻撃力はとても高く、空振りのコンル メムや単発でコンルノンノを出すと反撃が怖い。斬りがヒットした時にキャンセルで出すぐらいにしておこう。



レバーは先行入力、勝負の直後にボタンを押そう



羅刹は投げたあとこの技でフォロー



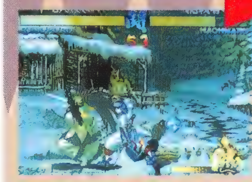
ガードされたら着地と同時にコマンド投げ



起き上がりには上段蹴りからコマンド投げを

蒼炎闘士ゆーちのおすすめ連続技

リムルルは、修羅、羅刹ともに遠距離と近距離の立ち中斬りが長く早い。しかもキャンセルしやすいので、中斬りがヒットしたら修羅はコンル メム、羅刹は立ちorしゃがみルプシ トゥムを決めよう。ルプシ トゥムはしゃがみならダウンするので、次の行動に移りやすい。回り込みや防御崩し（引っぱる）から強力な連続技も入る。その名もリムルル・スペシャルだ！ 防御崩し（引っぱる）から立ち中斬り↓キャンセルコンル メムそして立ち強or中斬り↓キャンセルコンル メムを入れていく。この技で画面端まで引きずりフィニッシュは狂喜の氷柱コンルノンノや歓喜の氷刃ウプン オプをキャンセルで華々しく決めてやろう。もちろん回り込みからもコンルノンノ。ウプン オプも決められるぞ。羅刹のウプン オプは連打で入るしお得。あとはCPU全キャラ攻略でいかに入れるか見てほしい。



1回背後から中斬りが入れば…



コンル メムがつながる。ということは…



画面端なら「やったー」が全段ヒットする

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
カムイ シトゥキ	↓↙←→+C
コンル メム	←↙↓+A
ルプシ クアレ	↓↘→+斬る
コンル シラル	空中で→↘↓+A
ルプシ テク ヌム（チィウ）	→↘↓↙←+B
コンルノンノ	→↓↘+A
■武器飛ばし技	
ルプシ カムイ エムシ	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

【羅刹】

■必殺技	
ルプシ トゥム	（立ち）→+AB
	（しゃがみ）↘+AB
コンル メム	←↙↓+A
ルプシ クアレ	↓↘→+斬る
コンル シラル	空中で→↘↓+A
ルプシ テク ヌム（ヤク）	→↘↓↙←+D
ウプン オプ	斬るボタン連打
■武器飛ばし技	
ルプシ カムイ エムシ	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

キャンセルでガードを投げろ！ 対CPU戦攻略

リムルルの修羅、羅刹をくらべると、CPUクリアの主力となるコマンド投げ、ルプシテクヌムの性能の違いにより断然修羅の方がクリアしやすい。

修羅の方のコマンド投げはダウンしてくれるので、相手の起き上がりに近づき上段蹴りをガードさせ、キャンセルのルプシテクヌムで再び投げるパターンができる。これは全キャラに共通のパターンで、あの斬紅郎でさえ完勝できる。見た目は悪いが、この固め投げパターンを使えば修羅でクリアするのは簡単。もう少し色をつけたいという人はこれから紹介する羅刹パターンの中でもいくつか修羅に応用できるパターンがあるので使ってみよう。

さて、羅刹はコマンド投げのあと自分が後方へ跳んでしまう点と、相手がダウンしてくれない所がやっかいである。修羅、羅刹ともに勝負開始と同時にコマンド投げが入るのだが、投げたあと羅刹は次の行動につなげにくい。そこで投げたあとの行動を紹介しよう。

①コマンド投げのあと立ちルプシトゥムを置いておく。

これは投げたあとCPUの反撃が遅いキャラや攻撃判定の弱い技、跳び込みなどをつぶしてくれる。リーチのないキャラなどは反撃がリムルルに当たらないので相手の技が出終わったのを見て立ち中斬り→キャンセルのルプシトゥムを入れていこう。

②前ジャンプ着地ルプシテクヌム

空中ガードをしたまま、跳び込めばCPUの反撃は受けない。キャラによっては跳び蹴りをガードさせてからのコマンド投げが安全な場合もある。


跳び込むときは空中ガードしておこう

③CPUの跳び込みをジャンプ強斬り着地コマンド投げ。

投げたあと跳び込んでくるキャラには垂直or前方ジャンプ強斬りで着地後に上段蹴りをガードさせキャンセルのルプシテクヌムで投げる。

④間合いを離し、強ルプシクアレからコマンド投げ

なぜか強ルプシクアレをくぐって踏み込みや前進で近づいてくるキャラがいる。CPUは技を出してこないので自分も歩いてコマンド投げで投げてやろう。

⑤コンルシラルのパターン（お薦め技）

ナコルル、半蔵、ガルフォードによく効く。ちょっと間合いをとりコンルシラルを出すとCPUが反応して何かしら技を出す。ナコルルはアンヌムツベでくるので出したあと垂直ジャンプで氷を落せば当たってくれる。半蔵は忍法うつせみ地斬を出してくるのですぐ着地して見切りで半蔵の攻撃をかわしてしゃがみ強斬り。見切り後、回り込みで前述したリムルル・スペシャル（連続技）もいける。ガルフォードはレプリカドッグか、レプリカアタックでくるのでレプリカドッグには前方ジャンプ後、着地から防御崩し（引っぱり）で投げる。レプリカドッグには着地後ガードして踏み込んで防御崩し（引っぱり）。どちらも投げたあとリムルル・スペシャルを入れよう。羅刹のガルフォードはレプリカアタックしかないので簡単だ。


姿を消したらジャンプして降りよう


踏み込みから防御崩し、そしてR・Sだ

⑥中斬りをガードさせ、反撃を当て身から強斬り

おもに斬紅郎戦で使う。立ち中斬りをガードさせたらすぐ反撃してくるので、当て身からしゃがみ強斬りや中斬り→キャンセルのルプシトゥムを入れる。ガードさせたらすぐ入力するようにしよう。狂死郎などにもできる。

以上6つ紹介したが羅刹は全パターンを使う。キャラ別に説明していこう。


ガードで固まる。近づいて投げを

覇王丸は①②④パターン、②から①の流れがきく。羅刹は剛破で突っ込んでくる時があるのでガード後、防御崩し（引っぱり）リムルル・スペシャル。

ナコルルは①②④⑤パターン。②だけでもいいが⑤で遊ぶのもいい。

右京は①のみ。跳び込んでも落される。立ちルプシトゥムの先端をガードさせると踏み込み中斬りを出すが、当たらないのでガードの必要ナシ。あとはしゃがみ強斬りかコマンド投げ。


このあと踏み込み中斬りがくるのだが…


当たらない。投げやしゃがみ強斬りを

リムルルは②③。投げたあとCPUはほぼ垂直ジャンプしかしないので②を使えば大丈夫。跳び込んできたら③で。

半蔵、ガルフォードは①②⑤。ほとんどは⑤で充分。

幻十郎、骸羅は②③。投げたあと幻十郎が飛び道具を使ったら②。骸羅が通常技できたらしゃがみ強斬り。跳んだら二人とも③でいい。

閑丸、破沙羅、天草は①②。天草は投げのあと足払いや不意打ちでくることが多いが、当たらないのでしゃがみ強斬りで斬ってあげよう。

狂死郎は①②③④⑥。②か①が安定。あとのパターンはお遊びの要素が強い。

当て身パターンがナイス VS王無月斬紅郎

最後の斬紅郎は②⑥で。他にも中斬りをガードさせ反撃を見切りでさけて、好きなように攻撃しちゃうのもある。フィニッシュは中斬りをキャンセルしてルプシカムイエムシだぁ。おいしい♡

以上で終りだが、修羅リムルルも②③④⑤⑥を使えるので使ってね。初心者は固め投げパターンで、それ以外の人はその他のパターンでCPUを凍らせよう。これで今日から氷がうまいゾ!! パターンなどでうまく回り込んだらリムルル・スペシャル。フィニッシュはコンルノンノカウプンオプ。最後の技を変えてギャラリーに魅せるのが氷のプロだ！ さぁ、がんばって氷を喰わせてやれ!!


立ち中斬りをガードさせて…


反撃を当て身でとる〜ん強斬り

<ruby>首斬り破沙羅</ruby>

くびきりばさら

首斬り破沙羅

攻略／DSP-たろりん

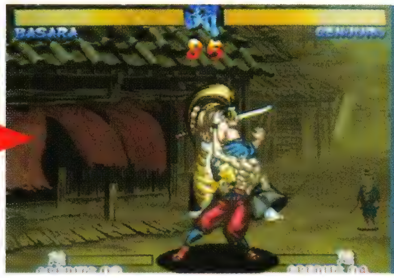


基本戦法

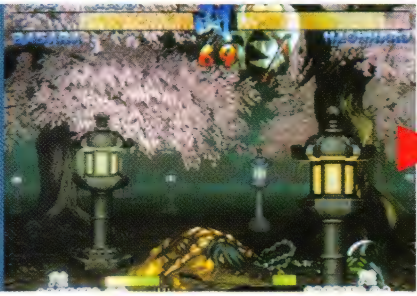
やっぱり友引ですかな…



空中で技を空振りしてから



着地と同時に友引が決まる



遠距離しゃがみ中斬りで跳ばせて



着地の瞬間を投げてしまえ

このゲームのCPUキャラ全般の特徴として、相手方向に跳び込んでジャンプ攻撃を空振りすると、CPUはガードのポーズで固まってしまう。これを利用して、固まっている相手を着地と同時にコマンド投げ（友引）で投げてしまおう。首斬り破沙羅のCPU攻略の基本戦法は、この「空振り投げ」である。ちなみに、防御崩しは判定の出るのが遅いため決めることができない。必ずコマンド投げでおこなうように。

これでほぼすべてのキャラに対応できるが、ほかにもキャラによって有効なパターンがある。

まずは遠距離しゃがみ中斬りで跳ばせる戦法。遠距離しゃがみ中斬りはスキが大きいので跳ばせても対空技で落とすことはできないのだが、破沙羅の姿勢に注目。非常に低くなっている。よって、相手のジャンプ攻撃が空振りしてしまう。相手が破沙羅の目の前に着地した頃にちょうど破沙羅の硬直も解けているので、すぐに友引で投げてしまおう。このパターンはジャンプ攻撃がそれほど強くないキャラにしか通用しないのが難点。

他には牽制攻撃連打がある。連続で8発入れれば気絶させられるので、狙う価値は高い。ラウンド開始前に密着しておき（この時、相手を画面端に追い詰めておくとなおよい）、いきなり連打して気絶させてしまおう。ガードされたら、跳び蹴りからしつこく牽制攻撃を狙うなり、他のパターンに切り換えるなりしよう。

刺し足でずっと踏み続けるだけで勝てるキャラもいる。詳しくはキャラ別の項で。



8発入れれば相手は気絶だ

DSP-たろりんのおすすめ連続技

修羅、羅刹共通のものは2つ。1つ目は正面から跳び蹴り→牽制攻撃連打。連射装置がないとつらい。うまくいけば8発で気絶、そこに再び決めれば計12発くらい入る。

2つ目は相手の背後から牽制攻撃×2〜3→足払い。

修羅は、相手の背後から近距離立ち中斬り→キャンセル影縫い（または鵺魂）。

鵺魂を遠くで撃っておいて踏み込みで近づき、相手が鵺魂を食らっている間に回り込みで背後にいくと、鵺魂→近距離立ち中斬り→影縫いで3HIT。また、密着から牽制攻撃（×1〜2）→近距離立ち中斬り→影縫いとすることもできるが、非常に難しい。

また、この連続技で影縫いを中で出すと、なぜか相手がダウンせず、画面端ならばさらに近距離立ち中斬りが入る。これを決めると相手を気絶させることができる。

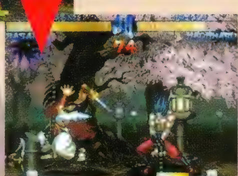
羅刹は、相手の背後から立ち中斬り→キャンセル影騙し（D）→すぐに空刺し。



鵺魂ヒット中に回り込み…



後ろから近距離立ち中斬り



キャンセル影縫いでフィニッシュ

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
刺し足	空中で　↓+D
友引［武］	←↙↓↘→+A
影縫い［武］	→↘↓↙←+斬る
影吸い	↓↙←+D
空刺し［武］	ジャンプ頂点で↓↘→+斬る
地刺し［武］	↓↘→+斬る
鵺魂［武］	←↘↓↙+C
■武器飛ばし技	
影舞い･酬［武］	←↙↓↘→←+AB

【羅刹】

■必殺技	
刺し足	空中で　↓+D
友引［武］	←↙↓↘→+A
影出［武］	→↙↓↘+斬る
影吸い	↓↙←+D
空刺し［武］	ジャンプ頂点で↓↘→+斬る
地刺し［武］	↓↘→+斬る
影騙し	→←→←+A〜D
■武器飛ばし技	
影舞い･夢弾［武］	←↙↓↘→←+BC

刺し足モードもイイ感じ
対CPU戦攻略

前半ステージ（第5戦あたりまで）では、牽制攻撃連打パターンが有効。ラウンド開始前に相手に密着して、いきなり牽制攻撃を連打して気絶させてしまおう。相手のステージがせまい時は、ずんずん前進して相手を画面端に追い詰めてから闘い始めると確実だ。これで気絶させることができたら跳び蹴りから牽制攻撃連打でほぼ間違いなくKOできる。これが失敗しても、前半ステージのCPUキャラは弱いので、跳び蹴りで跳び込んでからの牽制攻撃連打を繰り返していれば勝てることが多い。

この戦法は後半ステージではガードされやすい。よって、後半ステージでは他のパターンを使っていこう。

まずは遠距離しゃがみ中斬りで相手を跳ばせて投げるパターン。これが通用するキャラは首斬り破沙羅、花諷院骸羅など。間合いを合わせれば覇王丸などにも通用する。その他のキャラは斬りの判定が下に強かったり、蹴りで跳び込んできて遠距離しゃがみ中斬りのモーションを潰されるのでやめておこう。



破沙羅にはこのパターンでOK

千両狂死郎は、画面端でしゃがみガードしていると不意打ちを出してくるので、すぐに反応して立ちガードし、立ち中斬りで反撃しよう。これの繰り返しで勝てるが、素早く反応しなければならないので難しい。次のパターンをおすすめする。



ジャンプ中斬りで落としに来る



空中ガード後に跳び蹴りで反撃

千両狂死郎、リムルル、服部半蔵の3キャラは、空中ガードしながら跳び込むとジャンプ攻撃で落としにくるので、空中ガード後に跳び蹴りで反撃しよう。落としにこなかったら着地と同時に投げる。天草四郎時貞も、ジャンプはしてこないが対空技を空中ガードできるので同様の戦法で。

覇王丸、橘右京、服部半蔵は、刺し足のみで勝てる。画面端に追い詰めて刺し足で踏み、相手の方に跳ねてまたすぐに刺し足。跳ねたあと急いでレバーを下に入れてDボタンを連打しよう。橘右京はステージが狭いので、ラウンド開始時に端に追い詰めてやると効果的。覇王丸はまず自分が画面端にいき、近づいてきたらジャンプで跳び越すなり、影吸いで位置を入れ替えるなりして端に追い詰めよう。服部半蔵は前述の空中ガードパターンで端に追い詰めていくといいだろう。



死ぬまで踏まれ続ける右京

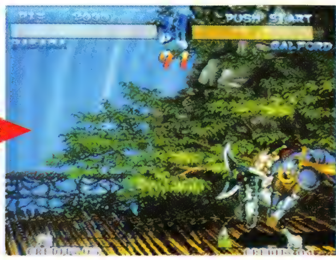
ガルフォードにも特殊パターンがある。跳び込んでいくとよくレプリカアタックで逃げるので、ガルフォードが上から降ってきたらタイミングよく見切りでかわし、硬直中のガルフォードに牽制攻撃連打を叩き込んでやる。これの繰り返しでOKだ。

その他のキャラには空振り投げパターンでOK。具体的なコツを説明しよう。

まず、ラウンド開始前に相手のほうに歩いていって密着する。この時ほとんどのCPUキャラは後ろに下がって逃げていくので、どんどん歩いて追いかけていこう。ステージがせまい場合は画面端に追い詰めるまで歩いていくこと。



戦闘開始と同時に垂直ジャンプ



後転起き上がりを追いかけろ

そして、ラウンド開始の合図（「勝負」の声）と同時に垂直にジャンプし、空中で何らかのジャンプ攻撃（蹴りは判定の出ている時間が長いので、斬りがいい）を空振りし、着地と同時に友引で投げる。そのあとは相手が起き上がる前に密着して、また垂直ジャンプから投げるのを繰り返す。その際、移動起き上がりに注意しよう。相手の起き上がり方にあわせて自分も移動し、相手が起き上がり終わってから垂直ジャンプするとうまくいく。画面端なら簡単だが、端以外で相手が後転起き上がりをしたら前ジャンプから投げよう。相手を跳び越してしまっても、友引のコマンドはジャンプ中に、破沙羅が向いている方向に入力すること。逆方向に入力する必要はない（逆に入力すると失敗する）。

中斬り投げが素晴らしい…
VS壬無月斬紅郎

壬無月斬紅郎にはパターンが3つある。好きなものを使ってほしい。

一つ目は遠距離しゃがみ中斬りで跳ばせて投げるパターン。これで完全攻略できる。他のパターンをあえて使う必要はないかも。

2つ目は千両狂死郎と同じ、画面端でしゃがみガードで待つパターン。不意打ちがきたら立ちガードして近距離立ち中斬り、立ち強斬りがきたらガード後にやはり近距離立ち中斬りで反撃する。たまに投げを狙ってくるので、近づいてきたら牽制攻撃を2発ほど出して追い払おう。

3つ目は空中ガードしながら跳び込み、着地と同時に投げるもの。斬紅郎の対空必殺技は、地上で出しているにもかかわらず空中ガードできる（どうやら飛び道具判定になっているらしい）ので、空中ガードしたら跳び蹴りで反撃してやろう。



斬紅郎もこうして跳ばせて…



投げるだけで完勝できる

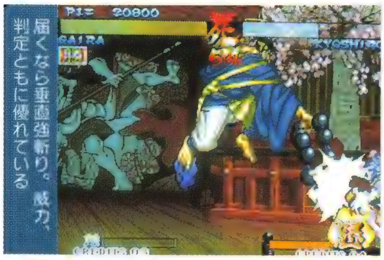
花諷院骸羅（かふういんがいら）

攻略／ジェイケイ

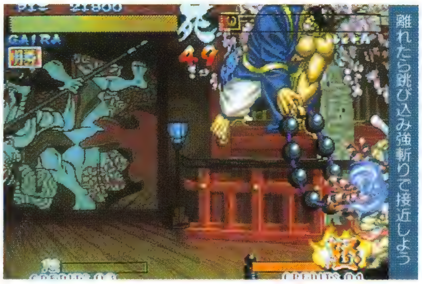


巨大な数珠で岩をも砕く！剛力の僧侶、鬼を粉砕!!

基本戦法
ガードキャンセルさせれ!!



届くなら垂直強斬り。威力、判定ともに優れている



離れたら跳び込み強斬りで接近しよう

ジャンプ強斬り（垂直、斜め）が非常に強く、この技を繰り返しているだけで多くの相手に勝つことができる。

また、対CPU戦でもガードキャンセル（以下GC）が有効。修羅はつかむぞ～尻めくりorかちあげを、羅刹は円心殺～地の間合いならこの技を、届かないようなら強ぶちころしを使おう。

通常技で役に立つのがしゃがみ弱斬り。判定が強く威力も結構あるので、接近時にとりあえず出していける技だ。



接近時はしゃがみ弱斬りが有効

有効なパターン
レバー大回転！

修羅、羅刹に共通のパターンとして、ジャンプ強斬りで跳びまくるというものがある。届く間合いなら垂直ジャンプ強斬りを繰り返し、届かなくなったら斜めジャンプ強斬りで跳び込むというのが基本だが、キャラクターによって多少変えた方がいい場合もある。

ジャンプしたあとは、着地直後にレバーを上方向に入れることで、スキなく連続でジャンプすることができる。着地前に上方向に入れておくと、着地時にスキができ、すぐにジャンプできないので注意。

以上がパターン①だ。

羅刹を使った場合、前ジャンプした直後に強斬りを空振りして、着地で円心殺～地を決めるパターンもある。これがパターン②。

ダウンさせたら、起き上がりに下段狙い攻撃を当ててキャンセル円心殺～地を決めるのもいい。下段狙い攻撃は、相手の起き上がり方向をよく見て当てるように。これは、ほとんどのキャラに有効。



ジャンプ直後に強斬りを空振りして…



着地と同時に円心殺～地。すぐにレバガチャ開始だ！

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
ぶちのめし［武］	空中で↓+C
百貫落とし	空中で↓+D
喝！	↓↙←+A
かちあげ［武］	→↓↘+斬る
みだれうち［武］	↓↘→+AB
地震丸［武］	↓↓+AB
つかむぞ～組み天井	←↓↙+A
つかむぞ～石頭	←↓↙+B
つかむぞ～尻めくり	←↓↙+C
■武器飛ばし技	
拳舞［武］	↓↘→↓↘+AB

【羅刹】

■必殺技	
百貫落とし	空中で↓+D
喝！	↓↙←+A
ぶちころし［武］	↓↘→+斬る
地震丸［武］	↓↓+AB
円心殺～天［武］	↓↙←→+AB
円心殺～地［武］	↓↙←→+CD
武器飛ばし	
拳舞［武］	↓↘→↓↘+AB

ジェイケイのおすすめ連続技

まず修羅の場合。踏み込み蹴り→近距離立ち中斬り→キャンセル中かちあげ、近距離立ち強斬り→キャンセル強かちあげの2つが気絶連続技だ。前者は踏み込み蹴りの当たり方によってはつながらず、後者は閑丸、ガルフォードにはかちあげを中にしないと入らないことがあるので注意。

羅刹も大差なく、つなぐ必殺技を円心殺～地（近い時）か強ぶちころし（遠い時）に変えるだけ。一応、踏み込み蹴り→近距離立ち強斬り→キャンセル強ぶちころしが気絶連続技だが、踏み込み蹴りの終り際が当たらないとつながらない。実戦的なのは低い打点のジャンプ攻撃→円心殺～地だろう。前ジャンプ強斬りの当たり方によっては近距離立ち中斬り→キャンセル強ぶちころしが連続で入る。

相手の背後からなら、牽制攻撃×2や、牽制攻撃→近距離立ち中斬り→キャンセル強かちあげ（ぶちころし）という連続技も可能だが、相手キャラが限定されるし、威力が高いわけでもないので実用性はない。お遊び+屈辱連続技。



踏み込み蹴りは相手をよろけさせるので…



近距離離立ち中斬りがつながる。さらに…



キャンセル強かちあげで気絶。勝ち

ジャンプ強斬りでガンッ!! 対CPU戦攻略

パターン①で倒せるのが閑丸、骸羅、覇王丸、半蔵、ガルフォードの5キャラ。それぞれ少しづつアレンジが必要なので解説しよう。

閑丸はたまに緋刀流 梅雨円殺陣を出してくることがあるので（特に羅刹）、一度ジャンプ強斬りを出したらガードして少し様子を見よう。緋刀流 梅雨円殺陣がきたらガードして反撃、こなかったら再びジャンプ強斬りだ。

羅刹でなら、やや遠めから強ぶちころしをガードさせて反撃を誘い、GCで反撃する方法や、パターン②でもいい。

骸羅は、修羅は対空につかむぞ～組み天井を使ってくるので、ジャンプ強斬りを早出しして潰してやろう。当てたあとすぐにジャンプすると上昇中をつかまれるので、ひとまずガードして、何かをガードしたらGCで反撃、何もしてこなかったら再びジャンプ。


まこうかたない早出し。つかめるもんならつかんでみれ

羅刹はジャンプ攻撃をガードしたあと円心殺～地を狙ってくる。低い打点でジャンプ強斬り当て、すぐにジャンプして円心殺～地を空振りさせて、そこに強斬りを当てよう。

また、パターン②も有効。

覇王丸は対空を出してくるが、ほとんど潰すことができる。ガンガン跳び込もう。

半蔵には垂直ジャンプ強斬りが有効（特に羅刹）。近い間合いで繰り返すと、投げを狙ってきて食らってくれる。遠いようなら、空中ガードしながら跳び込むといいだろう。

ガルフォードは跳び込んでいるとレプリカアタックを出すことがある。ガードしたあと、踏み込み蹴りからの連続技を決めよう。たまにジャンプ攻撃で迎撃してくることがある（特に修羅）ので注意。空中ガードしたあと中斬りなどで反撃するようにしたい。

そのほかのキャラは専用のパターンで倒そう。

リムルルには、修羅使用なら中間距離からつかむぞ～尻めくりを空振りすると、反撃をガードできるのでGCで反撃しよう。ダウンさせたら起き上がりにつかむぞ～尻めくりを空振りしておけば繰り返しパターンにはまる。このパターンは間合い、タイミングが少し難しいので注意。パターン①でも勝つことはできる。羅刹ならパターン②だ。

破沙羅は、修羅ならつかむぞ～尻めくりをガードさせて反撃を誘い、GCで反撃、起き上がりにつかむぞ～尻めくりを重ねて繰り返そう。

羅刹も基本的には同じ。強ぶちころしをガードさせてからGCを狙おう。足払いを食らうことがあるが、そのあと地刺しを空振りすることが多い。踏み込み蹴りから連続技を決めよう。たまにジャンプで跳び込すこともある。くぐってからしゃがみ強斬りだ。

ナコルルは、修羅を使っているなら、修羅に対しては遠距離でつかむぞ～尻めくりを空振りすると、アンヌ ムツベを誘えるので、GCで反撃。近づかれたら、レバーを後ろに入れて後退していると防御崩しを空振りするので、つかむぞ～尻めくりを入れよう。羅刹に対しては中間距離で足払いを空振りして、直後につかむぞ～尻めくりを出すと踏み込んでヒットする。ただ、踏み込んでくるのは足払いに対してガードポーズを取ったときだけなので注意。羅刹ならパターン②だ。


ガードポーズを見たらすぐにつかむぞ～尻めくりだ

天草は、修羅ならば、つかむぞ～尻めくりを当てるように出すと、つかめなくてもジャンプで跳び越えるので、くぐって後ろからつかむぞ～尻めくりを決めよう。あとは起き上がりにつかむぞ～尻めくりを重ねるとガードしないので繰り返せばいい。羅刹は、円心殺～地を出すと（遠くてもいい）汝、暗転入滅せよを誘えるので、ガードしたあと近距離立ち中斬り（レバー後ろ＋連打でOK）→キャンセル円心殺～地で反撃しよう。


円心殺～地で誘える。立ちガード後反撃を

狂死郎は、相手が修羅なら、遠めで待っていると勝手に跳び込んでくるので、立ち強斬りで墜としていけばいい。羅刹だとあまり跳んでこないので、しゃがみガードして待ち、不意打ちがきたらすぐに立ちガードしてGCか強斬り（羅刹。遠なら立ち、近ならしゃがみで）で反撃。また、パターン②で倒せなくもない。


離れて強斬りで迎撃。2回連続で気絶する

右京に対しては垂直ジャンプ強斬りが有効。届かない間合いでしつこく繰り返していると、そのうち手を出してきて食らってくれる。たまにツバメ返しを空振りすることもあるので（特に羅刹）、確実に反撃していこう。ジャンプ攻撃を当てにいくとツバメ返しを食らいやすいので注意。


しつこく繰り返せば食らってくれる


しゃがみ弱斬り連発。技ありが出まくるぞ

幻十郎はしゃがみ弱斬りだけで勝つことが可能。近距離で連発していると、相手の技を潰してダメージを与えられるのだ。相手が空中で食らったら、歩いて近づいて繰り返し連発しよう。はじめに近くには、相手が寄ってくるのを待ってもいいし、ジャンプ弱斬りでもいい。ただし、後者は相手が修羅だと雫刃を食らうことがあるので注意。

しゃがパン強いゾ！ VS王無月斬紅郎

まず修羅だが、画面端まで後退し、しゃがみガードして待つ。相手が立ち強斬り（踏み込んで斬る技）、不意打ち、突進パンチを出してきたらチャンス。GCつかむぞ～尻めくりで反撃だ。不意打ちは、警戒して立ちガードしておきたいところだが、そうすると出してこないし、武器とばし技を食らうこともある。しゃがみガードして不意打ちを見たら立ちガード、と切り替えるようにできるようにしたい。


不意打ちなどをガードしたあと…


GC尻めくりが基本。不意打ちのみ組み天井でも可

歩いて近づいてきたら、しゃがみ弱斬りで追い払おう。これに反応して技を出すこともある。（特に不意打ち）


歩いてきたらしゃがみ弱斬りだ

羅刹もGC強ぶちころしで反撃するまでは修羅と同じ。これだけだとダメージが小さいので、一度ダウンさせたら下段狙い攻撃→円心殺～地のパターンで倒してしまおう。

天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）

攻略／モリスケ



必殺技を使えば美しい 基本戦法

天草のCPU戦はいかに牽制攻撃を連続で入れられるか、にかかっているといっても過言ではない。必殺技の中でこれは使える！　使えすぎる！というような抜きんでた技は一つもないし、CPUに使うとほとんどといっていいほど反撃を受けてしまう。とはいえ、牽制攻撃だけではプレイしてもつまらないと思うので必殺技を使ったパターンも用意してみた。余裕のある人は試してみて欲しい。


牽制攻撃だけでクリアも可能

肝心のパターンは、まず修羅、羅刹共通で牽制攻撃の連続ヒットをひたすら狙うパターン。これはほとんどのキャラに対して有効で、非常に強力な戦法。ゲームのあまり得意でない方でも、このパターンを使用すればクリアも可能だと思う。

次に遠距離からしゃがみ中斬りの先端をガードさせて反撃を誘い、そこをしゃがみ中斬りで迎撃するパターン。ただし、このパターンは座高の低いキャラにはしゃがみ中斬りが当たらないので通じない。


これで反撃を誘って反撃するパターンも

修羅のみのパターンとして、遠距離から飛び道具の死霊刃を撃って相手を跳ばせ、遠距離しゃがみ強斬りで落とすパターン。


離れて死霊刀で跳び込みを誘える

最後に、必殺技の汝、暗転入滅せよを使ったパターン。このパターンはあまり強力ではないが一応通用するという程度。普段使わない必殺技で相手を倒してもいいかなぁということで。


暗転入滅せよも意外と有効。半蔵ならば、うつせみを誘える

ちなみに、CPU戦でやってはいけないこととして挙げられるのが、むやみに必殺技を出してはいけないということ。ほとんどの技に硬直があるため反撃を受けてしまう。出してもいいのは逢魔刻（前）（後）と修羅の死霊刃ぐらい。羅刹の飛び道具は跳び込まれて以上！　だし、武器飛ばし技の凶冥十殺陣はガードされて強斬りをもらうのがオチ。CPU戦では非常に制約の多いキャラだと思う。

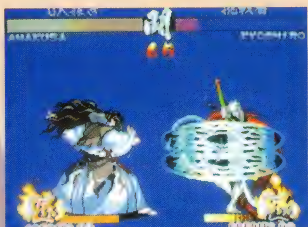
モリスケのおすすめ連続技

まず最初に読者の皆様に謝らなければならないことがあります。前号で戒烈掌は連続技に組み込めない、と書いてしまったが、なんと連続技になることが判明！　どうもすいませんでした。肝心の連続技だが、相手の背中側から密着して近距離立ち強斬りを当て、ほんの少し前進してから出すと連続技になる。ただし超キャラ限定で骸羅と天草にしか入らず、狙えるのは相手が気絶した時ぐらい。あんまり使えない。


背後から密着して立ち強斬りを当て…

わずかに前進して戒烈掌がつながる

また、相手の背後から近距離立ち強斬りを当てたあとは色々な技がつながり、しゃがみ中斬りや一歩進んでからの近距離しゃがみ強斬り、羅刹のみ武器飛ばし技の凶冥十殺陣まで入るゾ（出るまでが早いため）。羅刹で気絶させたら是非とも決めて欲しい。対戦で決めることができれば非常に幸せな気分になれることはいうまでもないだろう。ただし、右京とナコルルは気絶した時の体勢が低いために近距離立ち強斬りが空振りしてしまい、この連続技をいれることができない。残念。


羅刹なら凶冥十殺陣が連続技に

と、色々と連続技をひねり出してみたものの、ジャンプ弱斬り→牽制攻撃が一番減ったりする。格好悪いけどね。

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
逢魔刻（前）［武］	←↙↓↘→＋D
逢魔刻（後）［武］	→↘↓↙←＋D
死霊刃［武］	↓↘→＋斬る
汝、暗転入滅せよ［武］	（上昇）→←↙↓↘→＋C 斬る（攻撃）　蹴る（中止）
戒烈掌	→↘↓＋C
天照封凰拏［武］	←→←→＋斬る
瘴氣弾［武］	←↙←＋A
■武器飛ばし技	
凶冥十殺陣［武］	←→↓↘＋BC

【羅刹】

■必殺技	
逢魔刻（前）［武］	←↙↓↘→＋D
逢魔刻（後）［武］	→↘↓↙←＋D
冥府魔障弾［武］	↓↘→＋斬る
汝、暗転入滅せよ［武］	（上昇）→←↙↓↘→＋C 斬る（攻撃）　蹴る（中止）
戒烈掌	→↘↓＋C
降摩招来破［武］	←→←→＋斬る
瘴氣弾［武］	←↙←＋A
■武器飛ばし技	
凶冥十殺陣［武］	←→↓↘＋BC

▶サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

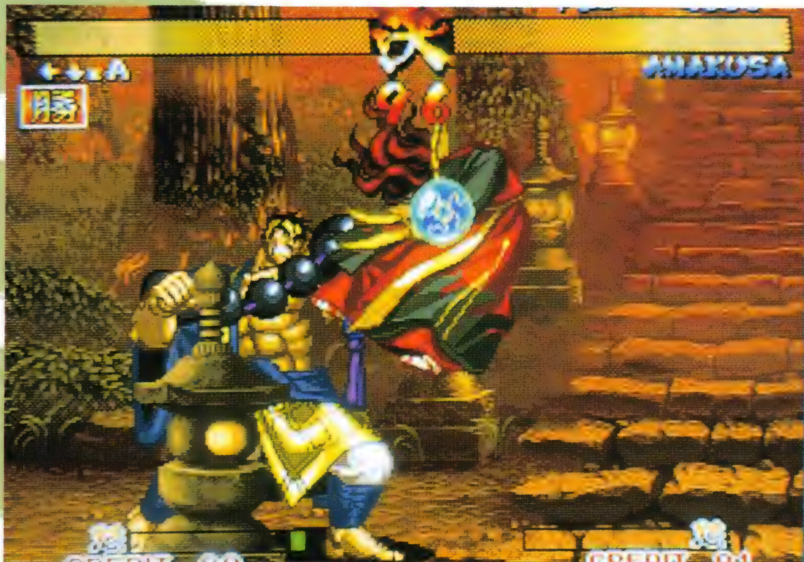
牽制攻撃つええ〜っス！ 対CPU戦攻略

修羅と羅刹共用の、牽制攻撃が当たるまで狙うパターンを詳しく説明しよう。勝負が始まる前は前後に動けるので相手に密着してしまい、開始直後に牽制攻撃を連打してしまおう。運がよければ4発入って気絶させることができる。ガードされた場合には牽制攻撃がギリギリ届くぐらいまで出してガードさせ、すぐにジャンプ弱斬りで跳び込んで着地に牽制攻撃を狙い、牽制攻撃が当たるまでこれを繰り返す。4発決まって気絶させることができたら、ジャンプ弱斬りからの牽制攻撃連打という簡単な連続技を決めれば、ほとんどのキャラを倒すことができるだろう。余裕があるなら連続技のところに書いたものも試してみよう。

このパターンはほとんどの相手に通じるうえに簡単なので非常にお手軽。ただし骸羅に対してのみ、跳び込んだ時につかむぞ〜 組み天井を出されてしまい通じにくいので注意。



ガードされてもしつこく連発



修羅の骸羅に跳び込むとつかまれてしまう

次に遠距離からしゃがみ中斬りを当てていくパターンだが、これは牽制攻撃パターンが効きにくい骸羅専用だと思ってもいい。もちろんほかのキャラにも効く。パターンの内容だが、開始直後の間合いでしゃがんで待ち、相手がしゃがみ中斬りの届く間合いに入ってきたらしゃがみ中斬りで攻撃するというもの。ガードされてもめげずにしゃがみ中斬りを出すとヒットすることが多く、跳び込まれた時にもしゃがみ中斬りが対空技になるので問題ない。

修羅のみにある死霊刃を使ったパターンは、まず相手とできるだけ離れて弱死霊刃を撃つ。すると反応して跳び込んでくるので、そこを威力の高い遠距離しゃがみ強斬りで落とすというもの。死霊刃を撃つ時の間合いは、できれば画面の端と端ぐらいまで離すのが理想的。そうしないとしゃがみ強斬りが近距離になってしまい、潰されてしまうからだ。相手との距離を離す時は逢魔刻を使うといい。ただし逢魔刻は移動中に投げられ判定が残っており、CPUは信じられない超反応で移動中を投げてくるのだ。特にコマンド投げを持つキャラを逢魔刻で通過すると、必ずといっていいほど投げられてしまうので、一度相手を跳び越えてから逢魔刻を使おう。



遠めならしゃがみ強斬りが対空に

次に汝、暗転入滅せよを使ったパターンを紹介しよう。このパターンが通じるのは破沙羅とガルフォードだけなのだが、意外と楽しいので試してみてください。まず破沙羅だが、密着するぐらいまで接近してから出すと反応して地刺しを出してくるが、見事に空振るのですぐに燃やしてやろう。ガルフォードにはおもむろに出すと反応してレプリカアタックを出してくるので、すかさず蹴りで着地してから見切りでかわし、戒烈掌かしゃがみ強斬りで攻撃しよう。



地刺しを出したら斬りボタンを

牽制にはじまり牽制に終わる VS壬無月斬紅郎

最後はラスボスである斬紅郎の攻略だが、こいつに対しては牽制攻撃をひたすら狙うパターンと、しゃがみ中斬りの先端を当てるパターンの両方が使える。牽制攻撃パターンを使う場合は、跳び込む時に注意しないと、強力な対空技である強斬りで落とされてしまう。非常に威力が高く、技ありを取られると体力を半分以上持っていかれる場合もあるぞ。対策として、ギリギリまで空中ガードしておき、引きつけてジャンプ弱斬りを出すように。しゃがみ中斬りパターンの注意点は、ガードさせたあとに斬紅郎は不意打ちか立ち強斬りを出してくるのだが、うっかり立ち強斬りの時に手を出してしまうと技ありで体力をごっそり減らされてしまう。不意打ちの時はすぐに反撃し、立ち強斬りはガード後に硬直中を斬るようにしよう。なれれば簡単に判別できるハズ。以上で天草のCPU攻略は終わるが、はっきりいって全キャラに対して牽制攻撃だけで攻めてもクリアできる。対人戦でも牽制攻撃ばかり狙ってもそこそこ闘えるけれども、数多くある必殺技を使いながら美しく勝って（願望）欲しいです。



空中ガードを忘れるとひどい目に…



この技を誘って、すぐに反撃しよう

覇王丸（はおうまる）

攻略／ジェイケイ



基本戦法

完全無敵の弧月斬！

奥義 弧月斬（弱or中）が強力な対空技なので、跳び込みを返していくことになる。跳び込みを誘うには、弱の奥義 旋風裂斬がいいだろう。

接近時には牽制攻撃が使える。何も考えずに出すと不意打ちなどを食らってしまうので注意。CPUが防御崩しを狙って近づいてきたところを追い払うように使い、連発して4発位決めてやろう。

羅刹は連続技が強力なので、1発入れるだけで勝つことも可能。旋風波を使って技を誘えたりもするので、連続技の練習台にしてやろう。


接近されたら牽制攻撃で追い払う


1発決まれば勝ち。連続技の練習台に

有効なパターン

跳ばせて落とせ

修羅、羅刹共通なのか、中間距離から弱奥義 旋風裂斬を出して跳び込みを誘い、奥義 弧月斬で迎撃するというパターン。奥義 弧月斬は、弱だと当てたあと素早く行動に移れないので、中を使うように。引きつけて出さないと潰されるのにも気をつけたい。一度迎撃したら、退き込みで間合いを離して繰り返そう。

奥義 旋風裂斬を垂直ジャンプでかわされたら、間合いが近ければ着地前の相手を遠距離立ち強斬りで攻撃できる。

そのほか、相手が遠い間合いから跳び込んできたときは、早めの斬鋼閃で迎撃することもできるので覚えておこう。

狭いステージでは端に追い詰められやすいので、追い詰められそうなら、中奥義 弧月斬で迎撃したあと、すぐに強奥義 烈震斬で反対側に回ろう。羅刹は空中ガードしながら跳び越すといい。


弱の奥義 旋風裂斬で跳ばせて…

奥義 弧月斬で迎撃。これが基本パターンだ


垂直ジャンプでかわしたら立ち強斬り

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
斬鋼閃［武］	→↘↓↙←＋C
奥義 旋風裂斬［武］	↓↘→＋斬る
奥義 弧月斬［武］	→↙↓↘＋斬る
奥義 疾風弧月斬［武］	踏み込み中→↙↓↘＋斬る
奥義 烈震斬［武］	←↓↙＋斬る
奥義 飛翔旋風裂斬［武］	空中で↓↘→＋斬る
奥義 飛翔烈震斬［武］	空中で↓↙←＋C
■武器飛ばし技	
秘奥義 天覇封神斬［武］	→↓↘→↓↘＋AB

【羅刹】

■必殺技	
牙突［武］	強斬りヒット後 C
飛燕［武］	しゃがみ強斬りヒット後 C
奥義 旋風裂斬・刹［武］	↓↘→＋斬る
奥義 弧月斬［武］	→↙↓↘＋斬る
奥義 疾風弧月斬［武］	踏み込み中→↙↓↘＋斬る
剛破	→↓↘＋D
旋風波［武］	↓↘→＋D
凪刃［武］	↓↙←→＋C
■武器飛ばし技	
秘奥義 天覇断空烈斬［武］	→←↙↓↘→＋CD

ジェイケイのおすすめ連続技

まず修羅の場合。正面からは踏み込み中斬り→キャンセル強奥義 弧月斬（秘奥義 天覇封神斬）が入る。ただし、奥義 弧月斬は右京、幻十郎には画面端限定、覇王丸には入らない。狂死郎、破沙羅には中を使う。秘奥義 天覇封神斬は閑丸、破沙羅、ナコルル、狂死郎には画面端限定。

背後からは、近距離しゃがみ中斬り→遠距離立ち中斬り→キャンセル斬鋼閃が入る。しゃがみ中斬り→前進してしゃがみ中斬りというのも可能で、状況によっては近距離しゃがみ中斬り×4→以下略が入る。

次に羅刹。いきなりだが究極の連続技を紹介しよう。正面から旋風波→踏み込み中斬り→キャンセル旋風波。

背後から遠距離立ち中斬り→キャンセル剛破→着地に近距離しゃがみ中斬り→遠距離立ち中斬り→追い討ち。

背後から立ち素手攻撃→前進して立ち素手攻撃→キャンセル剛波→前進して立ち素手攻撃。の3通りがそれだ。2つ目は骸羅と狂死郎には入りにくいので注意。

その他、おすすめの連続技を2つほど。凪刃→着地に近距離立ち中斬り→キャンセル旋風波→踏み込み中斬り→キャンセル剛破→強奥義弧月斬（武器飛ばし技）。幻十郎には中斬りをしゃがみで。骸羅、右京には入らないので旋風波からいきなり剛破につなごう。

次に近距離立ち強斬り→牙突→キャンセル剛破→近距離立ち中斬りキャンセル旋風波→遠距離立ち強斬り。右京にのみ入らないので注意。


立ち中斬り。ここからさらにキャンセルで…

強斬りから牙突につなぎ…

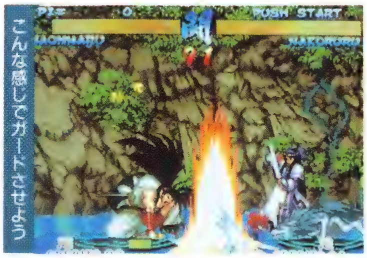
キャンセル剛破。さらに…

連続技を決めてやろう 対CPU戦攻略

基本パターンで勝つことができるのが閑丸、覇王丸、ナコルル、半蔵、ガルフォード、狂死郎、右京の6キャラ。

閑丸に接近されたら牽制攻撃が有効。届かなくなると踏み込んでくるので、すぐに牽制攻撃を出せば連続で当たる。

ナコルルは飛び道具を跳ね返してくるので、間合いを広めにとろう。また、修羅は弱奥義　烈震斬の先端をガード


こんな感じでガードさせよう

させるとアンヌ　ムツベやレラ　ムツベを、羅刹は旋風波の先端をガードさせると踏み込み蹴りかアンヌ　ムツベを誘えるので、ガードしたあと、アンヌ　ムツベはレバー後ろ＋強斬り連打の防御崩しor強斬り（牙突）、レラ　ムツベは背後からの連続技、踏み込み蹴りは下段狙い攻撃→キャンセル奥義　弧月斬で反撃してもいい。

半蔵に接近されたら、垂直ジャンプ強斬りが有効。

ガルフォードは、跳び込んでいるとレプリカアタックを出すことが多い。ガード後、踏み込み中斬りから連続技を。

狂死郎（修羅）は遠めで跳び込ませて斬鋼閃で墜とそう。

右京は、奥義　旋風裂斬をガードすると秘刀　朧刀（修


跳び越せば背後からの連続技タイムだ

羅）や秘刀　陽炎（羅刹）を出してくる。すぐに跳び込んで、秘刀　朧刀には背後から連続技を、秘刀　陽炎にはジャンプ強斬りや奥義　飛翔烈震斬→斬鋼閃を入れよう。

閑丸、覇王丸に対しては、旋風波をぎりぎり届かない間合いで出すことで、緋刀流


このあと雨流狂落斬がくる。ガードして連続技を

雨流狂落斬（閑丸）、弱奥義　烈震斬（覇王丸の修羅）、剛波（羅刹）を誘えるので、緋刀流　雨流狂落斬はガード後踏み込み中斬りから連続技。あとの2つはすぐに旋風波を出すと当たるので連続技に。

そのほかのキャラに対しては、独自のパターンで倒そう。

リムルルに対しては、画面端まで後退し、近づいてきたら後ろジャンプして強斬りを


まともに闘うと激強い。地道にいこう

繰り返すだけ。たまにルプシクアレなどを出してきてヒットする。着地にコンル　メムが残っていることが多いので、確実にガードしよう。ジャンプしてきたら空中ガード後、強斬りだ。

羅刹なら、中間距離から旋風波を出すとよくヒットするので連続技へ。旋風波をガードしたら跳び込んでくるので奥義　弧月斬で迎撃だ。

破沙羅には、修羅を使っているならば、離れている時は基本パターンで。端に追い詰められたら、バックジャンプして空中ガードしていると、地刺しをガードできることがある。そのまま着地すると地刺しを連発してくるので、すぐに立ち強斬りを決めよう。近すぎる時はジャンプ強斬りを当てて間合いを離そう。

羅刹ならば、旋風波の先端をガードさせるとしゃがみ中斬りを出してくるので、すぐに跳び込んでジャンプ強斬り→旋風波から強力連続技に。

骸羅に対しては、まずは足払いを当ててダウンを奪い、起き上がりに修羅は弱奥義　烈震斬、羅刹は旋風波を重ねるとほとんど食らってくれる。骸羅は連続技が入りにくいので、旋風波→立ち中斬り（遠ければ省く）→キャンセル剛破→追い打ちで妥協しよう。これを繰り返して体力を減らすと、ガードが堅くなる。そのあとは、修羅に対しては足払いの先をガードさせて後ろジャンプ空中ガード（レバー後ろ上入れっ放し）、不意打ちを空中ガードしたらすぐに


不意打ちを空中ガードして中斬りで反撃

中斬りで反撃していこう。羅刹に対しては、低い打点でジャンプ強斬りを当てると、円心殺　～地を狙ってくるので、着地と同時にジャンプして強斬りで反撃しよう。

天草に対しては、空中ガードしながら跳び込み、対空技を空中ガードしたらすぐに強斬りで反撃し、何にも当たらずに着地したら、牽制攻撃連発で間合いを離そう。

牙神幻十郎は、修羅に対しては中央で、羅刹に対しては端で待ち、近づいてきたところに遠距離しゃがみ中斬りを出すとヒットすることが多い。ガードされた場合、修羅は立ち強斬りか三連殺がくるので、どちらも見切りでかわしたあと、自分が修羅なら立ち強斬りを、羅刹なら立ち強斬りには旋風波を、三連殺には牙突から連続技を入れよう。羅刹は立ち強斬りか三空殺がくる。どちらもガードして、立ち強斬りには立ち強斬り（羅刹は旋風波）で反撃、三空殺はなんでも決め放題だ。


羅刹に対しては画面端で。このあとはガードだ

CPUには待ってもイイ? VS王無月斬紅郎


歩いてきたらしゃがみ中斬り。このあとは…


不意打ちなどがくる。すぐに立ちガードして…


しゃがみ中斬りで反撃。キャンセルで旋風裂斬を

まずは画面端でしゃがみガードして待つ。歩いてきたら近距離しゃがみ中斬りで、跳び込まれたら、奥義　弧月斬かガード後しゃがみ中斬りだ。

反撃のチャンスは立ち強斬り（踏み込んで斬る技）、不意打ち、無限流　無法拳をガードしたあと。それぞれ、立ち中斬り→キャンセル弱奥義　旋風裂斬、しゃがみ中斬り→キャンセル弱奥義　旋風裂斬、立ち中斬り→キャンセル強奥義　弧月斬で反撃しよう。弱奥義　旋風裂斬は連続技ではないが、跳び込みを誘えるので中奥義　弧月斬で迎撃してダメージを与えよう。

しゃがみ中斬りで追い払った直後にこれらの技を出してくることも多い。確実にガードを。特に不意打ちには注意。立ちガードしておくのもいいが、相手が怒り状態だと武器飛ばし技が怖い。ジャンプに反応して立ちガードしよう。

ナコルル

攻略／DSP-たろりん



ママハハ&シクルゥとのコンビプレイが冴える！

空振り投げでおしおきです！

基本戦法

コマンド投げを持つキャラすべてに共通する基本パターンがナコルルも使用できる。相手に向かって跳び込み、ジャンプ攻撃を早めに出して空振り、着地と同時にコマンド投げで投げてしまうというものだ。この、いわゆる「空振り投げ」が修羅、羅刹に共通する最も基本的なパターンになる。空振りするジャンプ攻撃は何でもいい。ジャンプしたらすぐに出してしまおう。

しかし、相手キャラによっては、空中ガードをしながら跳び込む必要がある。これについてはキャラ別攻略でくわしく説明することにする。

修羅のみのパターンとして、レラシゥをガードさせて相手の特定の技を誘うパターンもある。これは2種類あり、それぞれ対応キャラが決まっている。1つは、レラシゥをガードしたあとにこちらに跳び込んでくるキャラに対し、空中投げを決めるというもの。もう1つは相手の必殺技を誘うもの。これもキャラ別攻略を参照のこと。

羅刹にも特殊パターンがあり、このおかげで羅刹は修羅よりもはるかにクリアがしやすくなっている。それは狼に乗ってガードを固めて待つ、というもの。狼に乗っていると投げられ判定がなくなるのだが、CPUキャラはそれでも投げを決めようとしてくる。当然ながら投げ失敗モーションが出てスキだらけになるので、そこを攻撃するのだ。この時の攻撃はBCの不意打ちがいい。ダメージが大きいうえ、相手をダウンさせられるからだ。怒りMAX時ならば、通常技（状況からして、しゃがみAまたはBがいい）キャンセルヌベキ カムイ シキテを決めて一発逆転を狙うことも可能なのだ。



ジャンプ弱斬りを空振りして…



着地と同時にレラ オ チキリ



レラシゥで相手の反撃を誘う



空振りのスキに不意打ち



投げられないのに投げをだすぞ

DSP-たろりんのおすすめ連続技

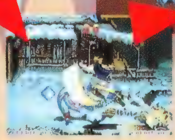
修羅、羅刹共通のものは、ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→キャンセルアンヌムツベ。ジャンプ強斬りの打点を低くしないとつながらないので難しいが、ジャンプ蹴りからなら簡単で実戦的。

修羅は背を向けている相手に近距離しゃがみ強斬り（2段）キャンセルシチカプ エトゥ→ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→キャンセルアンヌ ムツベ（またはエレルシ カムイ リムセ）の6段。強烈な気絶連続技。シチカプ エトゥのあとに踏み込みで近づき、回り込み→しゃがみ強斬り（1段目）キャンセル…もできるが、前述の連続技で充分だろう。

羅刹は2つ紹介。1つは狼に乗って、画面端の相手に、ジャンプ強斬り→立ち（弱または中）斬り→キャンセルヌベキ カムイ シキテ。実用性はまったくないが、美しいので1度でいいから実戦で決めてみたいなぁ。2つ目は密着状態でエプンキネ シキテ→しゃがみ強斬り（2段）→キャンセルアンヌ ムツベの気絶連続技。エプンキネ シキテからしゃがみ強斬りを決めるとスローがかからないので、キャンセルのタイミングに注意。



キャンセルでシチカプ エトゥ



そこからジャンプ強斬りが入る



体力満タンから死ぬことも

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技		
レラ オ チキリ		→↓↘+D
アンヌ ムツベ[武]		←↙↓+斬る
レラ ムツベ [武]		↓↘→+斬る
カムイ リㇺセ		←↓↙+斬る
鷹に掴まる		↓↙←+D
分 離	前方	↘+D
	真下	↓+D
	後方	↙+D
鷹掴まり攻撃	横	AorB
	下	C
カムイ ムツベ		↓↘→+C
レラシゥ		→↘↓↙←+A
シチカプ エトゥ		→↘↓↙←+B
シチカプ アㇺ		→↘↓↙←+C
■武器飛ばし技		
エレルㇱ カムイ リㇺセ		→↘↓↙←→↘↓↙←+AB

【羅刹】

■必殺技		
レラ オ チキリ		→↓↘+D
アンヌ ムツベ[武]		←↙↓+斬る
レラ ムツベ [武]		↓↘→+斬る
カムイ リㇺセ		←↓↙+斬る
狼にまたがる		↓↙←+D
分 離	前方	↗+D
	真下	↑+D
	後方	↖+D
狼乗り攻撃	横	AorB
	上	C
メㇽ シキテ [*]		←↙↓+C
カント シキテ[*]		↓↘→+C
イメル シキテ		空中で→↓↘+C
必殺技分離		分離方向+C
エプンキネ シキテ		ナコルルが倒れた時 AC
■武器飛ばし技		
ヌベキ カムイ シキテ [武]		←↙↓↘→↓↘+BC

※技名の後に〔*〕とつくものは、必殺技分離のできる技

コマンド投げで点稼ぎも可能
対CPU戦攻略

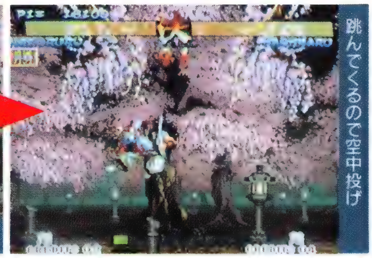
まずは修羅から。基本戦法で説明した通り、狙うのは、空振り投げパターン。ジャンプ攻撃を空振りしながら相手に跳び込み、着地と同時にレラ オ チキリで投げる。これで闘う相手はナコルル、リムルル、ガルフォード、牙神幻十郎、千両狂死郎、天草四郎時貞、修羅の首斬り破沙羅。もちろん他のキャラにも通用するので、特別なパターンがあるキャラに対して、そのパターンがうまくいかなかったときのフォローとして使ってもよい。空振り投げを使う際、千両狂死郎、天草四郎時貞、首斬り破沙羅には、空中ガードしながら跳び込む方がいい。


対空技は空中ガードできる

相手が出してくる技を空中ガードしたら、すかさずジャンプ強斬りを当てよう。

それではキャラ別の特殊なパターンを紹介していこう。

まず、覇王丸、服部半蔵、緋雨閑丸の3キャラに使うパターン。レラシゥをガードさせると、相手はほぼジャンプするので、そこに空中投げを決める。閑丸は他の2キャラと違い、垂直ジャンプをすることが多いが、それが分かっていれば簡単に決められる。1回五千点なので点数も稼げるぞ。レラシゥがヒットしたらジャンプ強斬りで追い討ちしてもよいが、稼ぎたいならば追い討ちはしないほうがいいのはいうまでもない。


跳んでくるので空中投げ


レラシゥをガードさせると…

このパターンは一応ガルフォードの修羅にも通用するが、オーバーヘッドクラッシュやプラズマブレードを出してくることも多い。この時はガードするか見切りで避けよう。

橘右京はレラシゥをガードすると秘剣 朧刀を出すので、すぐに前ジャンプして跳び越し、後ろから立ち中斬り→キャンセルアンヌ ムツベを決めよう。

ガルフォードの羅刹は、レラシゥでレプリカアタックを誘うことができる。出してきたら見切りでかわし、しゃがみ強斬り→キャンセルレラ ムツベを決める。ガードしてしまったら、踏み込み中斬り→キャンセルアンヌ ムツベだ。

花諷院骸羅はジャンプ蹴りで跳び込み連続技を狙い続ける。まれに対空技で落とされることがあるが、充分勝てるはず。

羅刹の首斬り破沙羅は、空中ガードしながら跳び込むと地刺しを出してくるので空中ガードしよう。すると、高い確率でもう一度地刺しを出すので、そのスキに接近してしゃがみ強斬り→キャンセルレラ ムツベを決める。


地刺しを空中ガード


するともう一度地刺しを出す

シチカプ エトゥを使うパターンもある。ナコルルにガードさせると跳び込みかアンヌ ムツベのどちらかを誘える。リムルルはただシチカプ エトゥを出すだけでよく食らってくれるので、すかさず追い討ちにいこう。

次に羅刹。羅刹はレラシゥを使うパターンがないので、さらに空振り投げに頼ることになる。

羅刹の特性、狼に乗ってしゃがみガードで待つパターン（以下狼待ちパターン）は、相手の体力が半分以下になってからでないと効果を発揮しない。どういうことかというと、CPUキャラは体力が半分以下になるまではあまり攻めてこないが、ある程度体力が減ると攻めてくるようになる。というか、投げばかりを狙ってくるようになり、近くで待っているだけで勝手に投げを空振りしてくれるからである。そういう訳で、ラウンド前半は空振り投げ、後半は狼待ちパターンを使うようにする。

狼待ちパターンを詳しく説明すると、狼にまたがってしゃがみガードで待つ。CPUキャラが近づいてきて投げを空振りしたら不意打ちを当ててダウンさせる。大技をガードしたあとも反撃ができる。一度ダウンさせたら起き上がりに密着して待っているとまた投げを空振りしてくれるぞ。まれにしゃがみガードに反応して不意打ちがくることがあるが、この時は素早く反応して立ちガードしよう。

このパターンを使う上でのキャラ別の注意点を説明する。

まったく問題がないのが覇王丸（修羅）、緋雨閑丸、牙神幻十郎、ナコルル、花諷院骸羅（修羅）、首斬り破沙羅（修羅）。

狼待ちを使わず、最後まで空振り投げで闘うのがリムルル、覇王丸（羅刹）。

服部半蔵、天草四郎時貞は、投げ空振りのスキが小さいので（半蔵は忍法 もず落としだけだが）、狼待ちの時に不意打ちを使わずに、しゃがみ斬りを当てよう。

他のキャラには特別なパターンを使うのがよい。

首斬り破沙羅（羅刹）には、地刺しを空中ガードする方法でいく。ある程度ダメージを与えたら狼待ちパターンでOK。橘右京は、初めから狼に乗って不意打ちで突っ込んでいくだけでいい。千両狂死郎にも最初から狼に乗る戦法でいく。しゃがみガードをしていると高確率で不意打ちを出してくるので、すぐに反応して立ちガードし、不意打ちで反撃。


この後は不意打ちで反撃

どのパターンでもOK!
VS壬無月斬紅郎

壬無月斬紅郎だが、修羅、羅刹共に空中ガードしながら跳び込んで空振り投げ。対空技は空中ガードができるぞ。羅刹なら、後半は狼待ちパターンでバッチリ。


このとおり、空中ガード可能


斬紅郎も投げを空振りしてくれる

服部(はっとり)半蔵(はんぞう)

攻略／風のFLN



コマンドで投げまくり！ 基本戦法

このゲームのCPUは適当に闘っているととても強いので、CPUの弱点をついたパターンが必要となってくる。

半蔵の基本戦法は忍法　もず落とし（羅刹の場合はもちろん忍法　爆炎微塵隠れを使用する）でCPUを倒しにいくことにつきる。常に忍法もず落としを狙い、成功したら相手の起き上がりをさらに忍法　もず落としにいくのがセオリーだ。

他に使用する技はジャンプ中に早めに技を出してCPUにガード体勢をとらせるための弱斬り。あとは技ではないが、相手方向にジャンプした時にレバーを空中ガードしながらの跳び込みが使える。

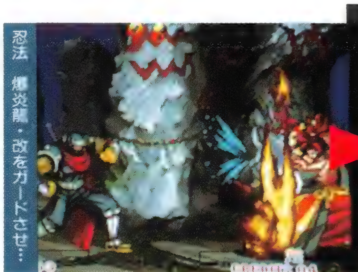

ここからもず落としに持ち込める

ここから半蔵の攻略パターンを紹介していこう。

①忍法　爆炎龍・改をガードさせてから、踏み込みからのもず落としを狙うパターン。起き上がりにバリバリ使っていけるし、相手が前転起き上がりをしてきても、そのまま忍法　もず落としが決まる。

②空中ガードしながら跳び込み、着地で忍法　もず落としパターン。相手の手前に落ちたらそのまま投げが入る。注意したいのは相手を跳び越えてしまった時だ。この時もコマンドの方向は変わらないので、覚えておこう。

以上の2つのパターンを中心に使用していく。


忍法　爆炎龍・改をガードさせ…


近づいて忍法　もず落とし


空中ガードをしながら着地

風のFLNのおすすめ連続技

半蔵はコマンド投げをメインに闘っていくキャラなので、連続技が少ない。その中から、比較的使えるものをいくつか紹介しよう。

まず修羅の半蔵では背後から遠距離立ち中斬り↓キャンセル忍法　爆炎龍・改がダメージも大きく使える。回り込みからや、防御崩し（引っぱる）をした時など、使い道も多い。相手の距離にもよるが強の忍法　爆炎龍・改がつながりやすい。

見栄えがよくて格好いい連続技は背後から遠距離立ち中斬りをキャンセルして封じ手微塵隠れをつなぐ2段攻撃がおすすめ。遠距離立ち中斬りは身体を前に出すためにつながりやすい。

羅刹でも修羅と同じく背後からの遠距離立ち中斬り↓キャンセル忍法　爆炎龍・改が有効。使い所も変わらない。武器飛ばし技をからめたものでは、背後からの遠距離立ち中斬り↓キャンセル封じ手毒龍が入る。決めるチャンスも多く、使い勝手がいい。

羅刹の毒龍は、正面からでも連続技になる。近距離しゃがみ中斬りから決めたり、相手の起き上がりにしゃがみ中斬りを重ねておいて狙ったりもできる。ダメージ量も多く魅力的な連続技だ。


近距離しゃがみ中斬りからなら…
正面からでも封じ手・毒龍が入る

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
忍法　影	↓↓+A
忍法　爆炎龍・改	↓↙←+斬る
忍法　影分身	→←↙↓↘→+BorC
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←+BCD
忍法　うつせみ地斬	←↙↓↘→+BCD
忍法　身代わりの術=仏	ダメージ中　AC
忍法　身代わりの術=鬼	ダメージ中　BD
忍法　烈風手裏剣	空中で↓↘→+斬る
忍法　もず落とし	→↓↘+CD
忍法　もず落とし-颯	踏み込み中→↓↘+CD
■武器飛ばし技	
封じ手　微塵隠れ	↓↓↓+AB

【羅刹】

■必殺技	
忍法　影・静音	↓↓+A
忍法　爆炎龍・改	↓↙←+斬る
忍法　影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←+BCD
忍法　うつせみ地斬	←↙↓↘→+BCD
忍法　猿舞	←↓↙+AorBorCorD
忍法　烈風手裏剣	空中で↓↘→+斬る
忍法　爆炎微塵隠れ	→↓↘+CD
武器飛ばし技	
封じ手　毒龍［武］	→↘↓↙←→+CD

爆炎龍、そして投げ
対CPU戦攻略

半蔵の対CPU戦のパターンは基本戦法で説明したように2つある。これらはそれぞれ修羅、羅刹に対応している。忍法　爆炎龍・改をガードさせて投げるパターン①は羅刹の方が使いやすい。くわしく説明すると、修羅の半蔵では忍法　もず落としを決めたあと、後方に跳び退いてしまい、硬直も大きいので相手の起き上がる所にもう一度、忍法　爆炎龍・改を重ねるのが難しいからだ。それに対して羅刹の忍法　爆炎微塵隠れは投げを決めたあとの硬直が短いうえに姿は消しているものの、間合いも開かないので、簡単に忍法　爆炎龍・改を相手の起き上がりに重ねることができるからだ。そのあとは、踏み込みから忍法　爆炎微塵隠れにもっていくことができる。相手が忍法　爆炎龍・改を前転起き上がりでかわした時は、その位置から忍法　爆炎微塵隠れで投げてやろう。後転起き上がりされた場合も普通の起き上がり同様に踏み込みから忍法　爆炎微塵隠れが決まる。忍法　爆炎龍・改の重ねが少し甘いと、ジャンプで跳び込まれてしまう時があるが、あせらずに着地を投げてやろう。以上のように羅刹の半蔵はパターン①がほとんどのキャラに超有効だが、忍法　爆炎龍・改のコマンドを早めに出すことにだけは注意して闘ってほしい。



羅刹なら起き上がりを攻められる

連続してパターン①が使えない（間合いを離して単発で使用すれば強力）修羅の半蔵は、飛び込みからの忍法もず落としのパターン②をうまく使っていこう。相手の近くに着地するように空中ガードで跳び込み、着地に忍法　もず落としを決める。これに対してCPUのとる行動は大きく分けて3つある。

まず1つ目は、ジャンプをしてくる場合。垂直ジャンプの時は歩いて近づき相手に技を出させて、それをガード後、忍法　もず落としや見切りでかわして忍法　もず落としを狙っていく。技を出さない場合はもちろん、忍法　もず落としでOKだ。

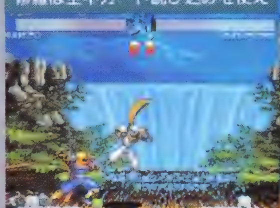
2つ目は、こちらの跳び込みを昇り斬りで落としにくる場合だが、これに対しては、そのまま空中ガードしたあとに着地が忍法　もず落としの間合いになるので問題なし。

3つ目が問題で、地上から通常技を対空に使ってくる時だ。右京や斬紅郎が注意すべきキャラである。この場合は間合いを詰めてジャンプすることで、多少この行動をとらせないようにすることができる。

パターンではないが重要なポイントとしては、ラウンドスタート時に技が出せるようになる前に、とにかく相手を端に押しておくこと。これによってCPUは退き込みで逃げられなくなり、逆に自分は間合いの調整がやりやすくなり、一石二鳥となる。忘れずに必ず押しておこう。

キャラ別に補足していくと、リムルルは画面端に押したあと、垂直ジャンプから忍法　もず落としを決める。羅刹はそのままパターン①で、修羅はパターン②で闘う。カムイシトゥキや昇り斬りを出すことが多いので、そのスキに攻撃するように。

ガルフォードは、パターン②に対してレプリカアタック、レプリカドッグを出してくるのでガード後に踏み込み→忍法　もず落とし（羅刹は忍法　爆炎微塵隠れ）でOK。半蔵にも同じようにパターン②が有効で、昇り中斬りをガードして、着地に忍法　もず落としを決めていく。



修羅は空中ガード跳び込みを使え



ジャンプでレプリカを誘う

対閑丸戦では緋刀流　五月雨斬りを対空として使ってくるので、できる限りパターン①を活用していく。



閑丸には爆炎龍～もず

狂死郎はしゃがんで相手の不意打ち攻撃を誘って立ちガード後、近距離立ち中斬り→忍法　爆炎龍・改の戦法（少しなれが必要だが）も使える。



右京が怒ったら手堅くいこう

対右京はパターン①で羅刹はOK。修羅の場合はジャンプからパターン②で攻める。しかし、相手が修羅の右京だと怒りゲージがMAXの時に対空としてツバメ六連を狙ってくる時があるので、そんな状態になったら中の忍法　爆炎龍・改で間合いをとってからパターン①で闘うこと。

骸羅は勝負スタート前に押して、いきなり忍法　もず落とし（羅刹は忍法　爆炎微塵隠れ）が狙える。パターンも①②共に決めやすいので問題ないだろう。



ラウンド開始時からパターンで

破沙羅も骸羅と同じパターンが有効。その後は修羅ならパターン②、羅刹ならパターン①を活用して闘う。

覇王丸戦では、羅刹ならば忍法　爆炎龍・改→忍法　爆炎微塵隠れの黄金パターンでOK。修羅はパターン②に間合いをとった忍法　爆炎龍・改でジャンプを誘って着地に踏み込み忍法　もず落としを狙っていくといい。幻十郎も同じ戦法で大丈夫。

天草には2つの基本パターンが有効。逢魔刻がきたら空中ガード後ろジャンプでパターン②を狙っていこう。

ナコルルは基本的にはリムルルと同じ戦法で。しかし、修羅の武器飛ばし技には注意。

1発が痛いので注意！
VS壬無月斬紅郎

そして最後のボスである斬紅郎だが技の威力は大きいものの しょせんCPU。他のキャラ同様に闘える。勝負が始まる前に押しておいて垂直ジャンプから忍法　もず落とし（羅刹は忍法　爆炎微塵隠れ）を狙う。羅刹ならばそのままパターン①が通用する。修羅の場合はやはりパターン②で闘う。



開始前に端に追い詰める



近くから跳べば落とされにくい

ガルフォード

攻略／H.K



彼もまた投げる…基本戦法

ガルフォードは修羅、羅刹ともにコマンド投げを持っている。修羅はローリングクラッシュ、羅刹ならストライクヘッズ。この技を使用して、対CPU戦ではコマンド投げを持つキャラクター共通のパターンでCPUを楽に倒すことができる。


ジャンプの昇りで強斬りを出し


そこからのコマンド投げを決める

具体的なやり方は、前ジャンプの昇りですぐに強斬りを出し（空振りし）、着地した瞬間にコマンド投げを入力するだけ。昇り強斬りに反応して、ガードしたままかたまったCPUを簡単に投げることができる。ジャンプで相手を跳び越えた場合でも投げのコマンドを逆にする必要がないので楽だ。しかも修羅のローリングクラッシュは、自分の攻撃とパピィの攻撃の両方に得点が入るので非常に得点効率がいい。

また、素手状態であれば、CPUに素手攻撃をガードさせ、キャンセルをかけてコマンド投げを入力することによりCPUを確実に投げることが可能。武器飛ばし技を食らったあとなどに狙ってみるのもいいだろう。


素手キャンセルコマンド投げだ


ジャンプ強斬りで跳び込む

跳び込んでジャンプ強斬りを出していくのも有効な場合がある。跳び蹴りの方が判定が強いのだが、強斬りで一気に大ダメージを狙った方が効率的である。ジャンプ強斬りが当たれば、着地に立ち中斬りにつなぐこともできるので、当たったら連続技に。

CPUの攻撃を待ち、ガード後に反撃するということも可能。しゃがんで待ち、CPUの不意打ちなどを誘ってから立ちガードに切り替えて反撃するのだ。反撃に使用するのは立ち中斬りがいい。当たったらキャンセルをかけて必殺技につなごう。


不意打ちを誘って立ちガード

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
プラズマブレード	↓↘→＋斬る
シャドーコピー[ライト・レフト]	→←↙↓↘→＋AorB
レプリカアタック[ヘッド・リア]	→↘↓↙←＋ACorBD
イミテイトレプリカ[ヘッド・リア]	ダメージ中　ACorBD
ローリングクラッシュ	→↓↘＋C
ラッシュドッグ	↓↙←＋A
プラズマドッグ	↓↙←↓↙←＋A
マシンガンドッグ	↓↙←＋B
レプリカドッグ	↓↙←＋C
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←＋D
D.M.S.H［武］	→←↙↓↘→＋CorD

【羅刹】

■必殺技	
プラズマファクター	（立ち）→＋AB
	（しゃがみ）↘＋AB
プラズマブレイク	↓↘→＋斬る
シャドーコピー[ライト・レフト]	→←↙↓↘→＋AorB
レプリカアタック[ヘッド・リア]	→↘↓↙←＋ACorBD
イミテイトレプリカ[ヘッド・リア]	ダメージ中　ACorBD
ストライクヘッズ	→↓↘＋D
D.S.H	踏み込み中→↓↘＋D
ライトニングスラッシュ[武]	→↓↘＋C
■武器飛ばし技	
L.S.T［武］	→↘↓↙←→＋C

H.Kのおすすめ連続技

羅刹は、立ち中斬り（遠、近）→キャンセルライトニングスラッシュが基本。怒ってるならL．S．Tもつながる。

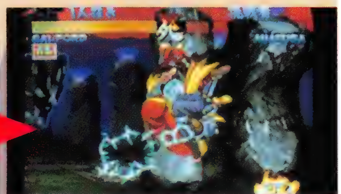
素手状態なら、立ち、しゃがみの素手攻撃→キャンセルプラズマファクターが連続技に。間合いが近ければ4段となり、体力ゲージを半分以上奪えるうえ、相手は気絶。

また、半蔵相手なら、密着から素手プラズマファクターを出すと逆側に回りつつ当たり（逆ガード）、そこから素手攻撃→キャンセル（以下略）でやはり気絶だ。

そのほか、プラズマブレイクの残りカスにも攻撃判定があるのを利用し、起き上がりに重ねた弱プラズマファクターのカス→前進して回り込み→近距離立ち中斬り→しゃがみ中斬り→キャンセルライトニングスラッシュというのも一応可能。画面端に追い詰めるとやりやすい。


弾の残りカスにも判定がある


急いで回り込んで立ち中斬り×２


最後はL.S.Tでも入るのだー

▶サムライスピリッツ **斬紅郎無双剣**


コマンド投げは得点も高い

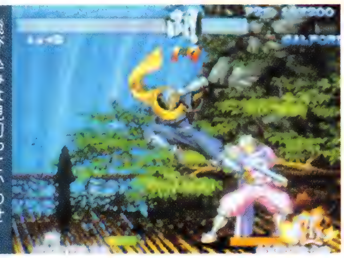
とりあえず跳ぶ、そして投げ 対CPU戦攻略

まずは基本戦法で書いた、ジャンプの昇りで強斬りを空振りして、着地にコマンド投げを入れるパターンの通用する相手から解説しよう。

閑丸、リムルル、破沙羅の修羅、ナコルル、ガルフォード、右京の修羅、幻十郎がパターンにはまってくれる相手だ。修羅、羅刹と書いていないキャラは共通。パターン中の注意点として、閑丸は修羅、羅刹ともに跳び込みを緋刀流梅雨円殺刃で返そうとしてくる。が、食らっても強引にパターンに持ち込もう。

リムルルには近づかれると厄介なので、後ろジャンプや退き込み、空中ガードしながら跳び越えるなどして間合いを離そう。

ガルフォードはたまに跳び込んでくる。相手の攻撃を見切りでかわし、着地にコマンド投げを決めよう。


飛び込みは見切ってかわせ

右京の修羅には飛び道具をガードさせてすぐ跳び込む。秘剣 朧刀を出してくるが、跳び越せるので着地に投げ。


この後朧刀を出してくるぞ

幻十郎はパターンを使って早く倒そう。待ちに入ったり、ラッシュをかけてきたりするからだ。

次にジャンプ斬りを当てにいくパターン。骸羅の修羅、半蔵、右京の修羅に有効。

注意点として、まず骸羅の修羅には、最初にジャンプ強斬りを深く当て（ガードさせ）てから、次に垂直ジャンプ強斬りに切り替える。

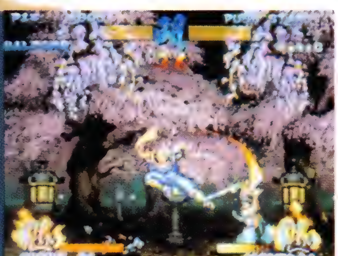

もっと深く当てるほうがいい

半蔵は特に問題ないが、羅刹には骸羅の修羅と同じく、前ジャンプと垂直ジャンプを交互に繰り返すといい。

右京の羅刹は空振り投げパターンの応用。飛び道具をガードさせると秘剣 陽炎を撃ち返してくるので、すぐに跳び込みから連続技を狙おう。

そして、ガードして待ち、反撃するパターンだが、覇王丸、狂死郎に対して使える。

覇王丸はこちらが跳び込むと奥義 弧月斬で落としにくる。なぜか無敵時間のない強で出してくるので、ジャンプ斬りで潰すことも可能だが、しゃがんで待って、技を立ちガード後に反撃した方が安全。接近されたらしゃがみ弱斬り、しゃがみ中斬りなどで追い払うようにしよう。


なぜ強で出すのかなー？

基本戦法のパターンと違う戦法を使う相手が天草だ。しかしCPU天草は、跳び込みに対して空中ガード可能な技や当たらない技を必死で出してくるので、空中ガード後反撃するなり、着地に攻撃するなりしよう。

投げるか待つか？ VS王無月斬紅郎

そしてボスの斬紅郎。こいつとは2回闘うことになるが、1戦目は2本とも昇りジャンプ強斬りを空振りして、着地にコマンド投げでOK。ただし、昇りジャンプの攻撃をガードされてしまうと反撃を受けるので注意。斬紅郎は背が高いので、あまり早く技を出すと当たってしまうのだ。


強斬り空振りからコマンド投げ

2戦目は1本先取で、時間切れで体力勝ちでも負けになる。相手の体力をゼロにしなければならないのだ。パターンとしては、基本的に1戦目と同じ。ただし対空技を比較的多く使ってくる。空中ガードできるが、その場合はコマンド投げが決められないので、しゃがみガードで不意打ちや強斬りを誘い、すぐに立ちガードに切り替えて反撃するようにしよう。一発一発の攻撃力が非常に高く、技ありを取られると目もあてられないので、うかつに攻めるのは危険だ。倒せば晴れてエンディングを見ることができる。頑張ろう！


おなじみの不意打ち立ちガード法


空中ガードから強斬りでOK

千両狂死郎

せんりょうきょうしろう

攻略／T-DEN



完璧なる舞を求め「鬼の舞」に魅せられた男

長い武器でチクチクと… 基本戦法

狂死郎は修羅、羅刹ともにコマンド投げを持っていないので、コマンド投げを利用した戦法でCPU戦を楽にクリアすることができない。また、相手の体力を一気に減らせる連続技や、相手を気絶させることができる連続技もあるにはあるのだが常に狙っていけるものではない。

前作とくらべると必殺技が増えているのだが、ガードされてしまうと反撃を受けやすいので使い方が難しい。血煙曲輪を退き込み中や不意打ち直後に出せるが、使い道がない…。対CPU戦では、無理に必殺技を使おうとせず、通常技をメインに使っていこう。

通常技で使っていくものとして、リーチが長く出るのが素早い遠距離しゃがみ弱斬りが挙げられる。ガードさえさせれば反撃を受けにくい遠距離しゃがみ中斬りも使える。相手の技のスキには、リーチが長くキャンセルをかけることのできる遠距離しゃがみ強斬りが適している。風貌は派手だが、これらの技を使ってチクチクと攻め続けるか、ジャンプ強斬りで跳び込んでいくなど、少し地味な闘い方になりそうだ。



この技でチクチクと押していく

狂死郎は通常技をメインに使って対CPU戦をおこなうので修羅、羅刹によってパターンを変える必要はない。違いとしては連続技が違うことぐらいだ。

対CPU戦で使用するパターンは、大きく分けて以下の2つになる。

パターン①

遠距離しゃがみ弱斬りを空振りしないように出し続け、当たったらもう一度出し、ガードされたら少し様子を見る。チクチク攻めて相手の必殺技をガード後や、不意打ちをガード後のスキに、遠距離しゃがみ強斬りからの連続技や、遠距離しゃがみ弱斬り、遠距離しゃがみ中斬りなどでダメージをあたえる。もし相手が跳び込んできたら無理に対空技で反撃しようとせずにガードすること。



ジャンプ強斬りをガードされたら

パターン②

ジャンプ強斬りで跳び込み、相手がガードしたら着地後すぐに垂直ジャンプをすると相手が技を空振りしたりするので、降りに強斬りを出してダメージをあたえる。ジャンプ中は常に空中ガードしておく。地上の相手にジャンプ強斬りが入ったら連続技を狙っていってもいい。



すぐにもう一度挑んでみよう

T-DENのおすすめ連続技

狂死郎はキャンセルできる技が少ないので連続技の数は少ないが、効果的なものはいくつかある。修羅は比較的ダメージの大きい蝦蟇地獄を使い、羅刹は火炎曲舞・宴か回天曲舞・地を使う（通常時）。

ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→キャンセル蝦蟇地獄。コマンド入力が難しいなら最後を火炎曲舞で代用。羅刹は蝦蟇地獄の部分を回天曲舞・地か火炎曲舞・宴に。また修羅、羅刹ともに1発目を跳び蹴りにしても入る。

簡単なもので実用的なものは、修羅なら遠距離しゃがみ強斬り（1段目）→蝦蟇地獄。相手との間合いが遠いと、カエルの舌が相手に当たらないこともあるので注意。キャンセルは早めにかけよう。

羅刹は遠距離しゃがみ強斬り（1段目）→キャンセル強回天曲舞・地。火炎曲舞・宴を使ってもいいが、ダメージが少ない。相手をダウンさせることはできないが、遠距離しゃがみ強斬りだけでも（2段技なので）いいだろう。

武器飛ばし技を連続技に使う場合は、当然のことだが怒り状態で相手の背中側からキャンセルできる通常技を出さなければいけない。

遠距離しゃがみ強斬りから



キャンセル蝦蟇地獄で大ダメージ



密着から回り込んだ時は…

しゃがみ強斬りの1段目

キャンセル鬼の舞が入る

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
火炎曲舞	↓↘→＋斬る
回天曲舞・天［武］	→↓↘＋斬る
蝦蟇地獄［武］	→←↙↓↘→＋AC
大津波	↓↙←＋斬る
狂死郎宴舞［武］	↓↘→↓↘→＋C
血煙曲輪［武］	空中で　↓＋A
跳尾獅子［武］	→↘↓↙←＋斬る
■武器飛ばし技	
荒事師狂死郎"鬼の舞"［武］	↓↘→↓↘→＋BC

【羅刹】

■必殺技	
火炎曲舞・宴	↓↘→＋斬る
回天曲舞・地［武］	→↓↘＋斬る
八岐大蛇	↓↙←↓↙←＋C
狂死郎宴舞［武］	↓↘→↓↘→＋斬る
血煙曲輪［武］	空中で　↓＋A
跳尾獅子・乱心	→↘↓↙←＋斬る
■武器飛ばし技	
荒事師狂死郎"鬼の舞"［武］	↓↘→↓↘→＋BC



火炎曲舞をガードさせると



踏み込み中斬りを空振りする



パターン自体は少ないが……
対CPU戦攻略

基本戦法で紹介したパターン①の通用するキャラから解説していく。

まず覇王丸だが、リーチ、威力ともに優れた遠距離立ち強斬りに注意しつつパターン①でいく。旋風裂斬を先読みできれば跳び込んで強斬りを当てることができる。羅刹の覇王丸に対してはパターン②も使っていくといい。ただし、旋風波をよく出してくるのでパターン①で技を出したらすぐに立ちガードするように。　修羅の骸羅や右京には跳び込みを返されやすいのでパターン①で。右京は火炎曲舞をガード、もしくは空振りすると、踏み込み斬りを出すが当たらないので、近距離立ち中斬りから連続技を狙っていくこともできる。幻十郎に対しては、三連殺やコマンド投げを食らわないように垂直ジャンプでよけつつ闘う。

次に基本戦法のパターン②が通用するキャラだが、覇王丸（羅刹）、骸羅（羅刹）、狂死郎などが挙げられる。狂死郎に対してはパターン②の応用で、ジャンプ斬りの代わりに蹴りで跳び込んでいく。跳び蹴りをガードされたら、すぐに垂直ジャンプから降りに蹴りを出す。これを2～4回ぐらい繰り返すと技を出そうとして当たってくれる。相手にジャンプされた場合は昇りで蹴りを出せばいい。ごくまれに回り込みから攻撃されてしまうこともある。しかも画面端だと一瞬ガード不能になってしまうので、ガードできなかった時は運が悪かったと思ってあきらめよう。



ひたすら飛び込んでいこう

閑丸、天草、ガルフォードには、パターン①と②を状況に応じて使い分ける。半蔵はパターン②に適度にしゃがみ中斬りを混ぜて闘う。忍者2人の共通の注意点として、しゃがみ強斬りは食らうと痛いのでいただかないように。

パターン①と②が通用しないキャラもいるので、後ろジャンプから攻める（待つ？）戦法を使う。まず破沙羅。画面端まで後ろジャンプを続けてさがる。相手はある程度まで近づくと、地刺しを2回出してくる。一回目を空中ガードして2度目の地刺しを出した破沙羅の硬直中に遠距離しゃがみ強斬りから連続技を狙おう。また、破沙羅が歩いてすぐ近くまできたらジャンプの降りに強斬りを出すと当たることが多い。



地刺しを空中ガードして…



後は好きなように料理しよう

対リムルルも画面端で後ろジャンプをしつづけ、相手が自分の近くまでくるのを待つ。ジャンプの降りに強斬りを出すとルプシ　クアレを出したりして当たってくれる。遠距離しゃがみ弱斬りをコンルメムに当てることもできる。ジャンプの降りに強斬りを出しても当たらないような間合いでルプシ　クアレを出してきたら、着地後すぐに遠距離しゃがみ強斬りを入れることも可能。ナコルルも同様に、画面端で後ろジャンプするのがいい。カムイ　リムセを出したら強斬りを当てよう。

反撃は確実に入れよう
VS壬無月斬紅郎

対斬紅郎戦では、画面端までさがり、遠距離しゃがみ弱斬りをガードさせると不意打ちを出してくるので、立ちガードをして反撃する。確実にダメージを与えたいならば遠距離しゃがみ弱斬りで。ガードされてしまうこともあるが、遠距離しゃがみ強斬りもなかなか効果的だ。斬紅郎に近づかれた場合は、空中ガードしながら跳び越えて逆側にいくか、後ろジャンプをして様子を見よう。斬紅郎が斬りを出したら空中ガードして、降りに強斬り→しゃがみ弱斬りを出すなどして、間合いを離すように。

最終戦の斬紅郎に対しては時間切れで勝っていてもゲームオーバー（負け）になってしまうので、遠距離しゃがみ弱斬りで少しずつでもいいから確実にダメージをあたえて倒そう。



しゃがみ技をガードさせると



不意打ちを出してくるのだ



立ちガード後に反撃してやろう

彼の刀から閃光が放たれる時 神速の刃、闇を切り裂く！

橘（たちばな） 右京（うきょう）

攻略／修羅騎士　鷹



基本戦法

ジャンプ強斬りが強いゾ！

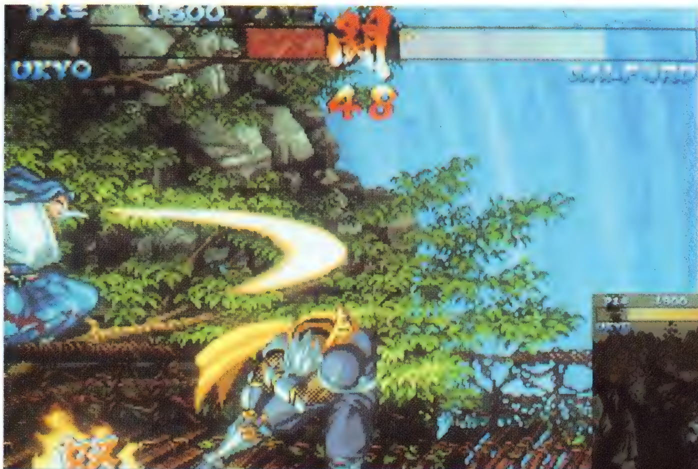
まずは、ＣＰＵ戦における修羅、羅刹共通のパターンを修羅、羅刹共通のものと個々に分けたものを、いくつか紹介していこう。

共通パターンは大きく分けて3つほどある。

①その場や画面の端で垂直ジャンプ強斬り攻撃をおこなう。これは、ジャンプ強斬りのリーチと攻撃力の高さを利用したもので、相手に高い位置でガードされない限り反撃を受けない。

②跳び込み攻撃。これは、強引に自分から跳び込んで①のパターンに変えたり、連続技を狙ったり、その後、回り込みをしてもいい。

③近距離の間合いで弱斬りなどのスキの小さい技をガードさせて、相手の反撃を誘う。反撃をしてきたら見切りで避けて、相手の硬直中に連続技を狙っていく。ガードさせたあとすぐに見切りをすると決まりやすい。


垂直ジャンプで長〜い斬り


跳び蹴りがヒットしたら…


連続技につないでいこう


弱斬りなどをガードさせて…


反撃を見切りでかわそう

修羅特有のパターンは有効なものがないので共通パターンに頼ることになる。

羅刹特有のパターンは2つあるので紹介していこう。

①遠距離から弱秘剣　陽炎を撃ち、相手が跳んできた所に遠距離立ち中斬りを当て、キャンセルしてまた弱の秘剣　陽炎を出す戦法。中斬りは相手が着地する寸前に出し、剣先を当てるのがコツ。

②雲雀をガードさせて相手が反撃してきた所を逆手にとる戦法。くわしくは対ＣＰＵ戦で紹介するので、そちらを参考に。

修羅騎士　鷹のおすすめ連続技

修羅の連続技の代表的なものは、立ち中斬り（遠、近距離どちらでも可）キャンセル強秘剣　朧刀が簡単かつ強力である。また跳び込み強斬りや跳び込み裏回り中斬りからでもつながるゾ。他には防御崩し（引っぱる）からの場合のみ立ち強斬りをキャンセルして秘剣　朧刀を入れることが可能。この場合に限って秘剣　霜風にもつなげられる。

羅刹の方では、普通に入る連続技が近距離立ち中斬り↓キャンセル雲雀しかないのでここでは特殊な条件下で可能な連続技を紹介しよう。

防御崩し（引っぱる）からは骸羅にのみ近距離立ち中斬り↓キャンセル弱秘剣　陽炎↓しゃがみ強斬り or 昇り強秘剣　ツバメ返しを叩き込み気絶を狙える。画面端ならば全キャラに入るのだが…。

近距離立ち中斬りをキャンセルして弱秘剣　陽炎か秘剣　陽炎↓秘剣ささめゆき・閃 or 昇り秘剣　ツバメ返し or 夢想残光霞 or しゃがみ強斬りなどが見た目が格好よくて強力だぞ。天草、半蔵、ガルフォードには防御崩し（引っぱる）から少し歩いて遠距離立ち中斬り↓キャンセル弱秘剣　陽炎が入る。もし相手が画面端で気絶していれば、秘剣　陽炎から密着立ち中斬りキャンセル雲雀につなぎ、昇りツバメ返し or 夢想残光霞 or しゃがみ強斬りを入れることも可能。


後ろから近距離立ち中斬り
キャンセル陽炎から夢想残光霞
レバガチャ&CD連打で出せる

必殺技コマンド【修羅】

■必殺技	
非剣　ささめゆき[武]	↓↙←+D
秘剣　ささめゆき[武]	↓↙←+斬る
秘剣　ツバメ返し[武]	空中で↙↓↘→+斬る
秘剣　朧刀[武]	↓↘→+斬る
秘剣　天つ風[武]	→↘↓↙←+C(ため) A(開始)
秘剣　霜風[武]	→↘↓↙←+C(ため) B(開始)
■武器飛ばし技	
ツバメ六連[武]	→↘↓↙←→+BC

【羅刹】

■必殺技	
雲雀[武]	←→+A
秘剣　ささめゆき・閃[武]	↓↙←+斬る
秘剣　ツバメ返し[武]	空中で↙↓↘→+斬る
秘剣　夢霞[武]	↘↓↙←→+C
秘剣　陽炎[武]	→↓↘+斬る
■武器飛ばし技	
夢想残光霞[武]	→←→+CD

やっぱり跳び込みが頼れる
対CPU戦攻略

基本戦法で取り上げなかったのでここで紹介するが、対CPU戦においてやってはいけないことがあるので、まず説明していこう。

　とりあえず通常技は空振りしないこと。対戦時ならば見逃してくれることもあるのだが、超反応という武器を持っているCPUはまず見逃してはくれない。ガルフォードならばしゃがみ強斬りで大ダメージを狙ってくるし、覇王丸なら立ち強斬りを入れてくる時もある。必殺技では、特に修羅の方にいえるのだが、連続技や修羅、羅刹共通パターンを使用する技以外はかなりのスキができるので、確実に反撃を食らってしまう。体力に余裕のない時は必殺技の使用はひかえよう。

　前置きが長くなってしまったが、共通パターンを使ってのCPU攻略を進めていこう。

　共通パターン①が有効な相手は覇王丸、狂死郎（修羅）、右京、幻十郎、閑丸、骸羅だ。覇王丸、右京、幻十郎、骸羅は画面端にいき、相手との間合いをジャンプ強斬りの先端が当たるくらいの位置を保ってジャンプ強斬りを当てるようにするのが理想的。もし間合いが詰められてしまったら、着地後すぐに回り込みやジャンプなどで逃げて反対側の画面端で同じことを繰り返せばOK。狂死郎（修羅）に対してはジャンプ強斬りがギリギリ当たらない位置で垂直ジャンプ強斬りを着地寸前に出すと火炎曲舞をよく出してくれるので、そこに垂直ジャンプ強斬りなど威力の高い技を当てよう。

　パターン②はほぼ全キャラに有効だが、ここではナコルルを例に説明していこう。

　跳び込んでからすぐに回り込みをすると、下段狙い攻撃やレラ　ムツベをしてくることが多い。下段狙い攻撃には立ち中斬りか昇りツバメ返しを、レラ　ムツベにはガードしてからジャンプで追いかけていき、相手の硬直中にしゃがみ強斬りをブチ込もう。


跳びまくっていれば勝手に当たる

　リムルルと狂死郎（羅刹）には跳び込んだあとにパターン①に切り替えていくといい。

　破沙羅には地刺しに気をつけながら跳び込んでいこう。

　半蔵はこちらが跳ぶとジャンプ（昇り）中斬りを頻繁に出してくれるので、それを空中ガードしてからツバメ返しや強斬りなどを出して迎撃していけば、以降は繰り返しで勝つことができる。

　ガルフォードには跳び込み攻撃を繰り返して出すと、レプリカアタックを出してくる。それを見切りで避けて相手の硬直中に連続技を叩き込もう。


ツバメ返しを当てるのはムズい


対空技をガードして反撃

　天草には近距離立ち中斬りや近距離立ち強斬りに注意しながら跳び込んでいくのがいいだろう。

　パターン③は一応全キャラに有効だが、羅刹には怒りゲージがMAXでない限り、あまり強力な連続技がないので修羅向きのパターンだ。

　次に羅刹特有のパターンを紹介していこう。


雲雀をガードさせると…


秘剣　朧刀を出して来るので…


跳び越して後ろから技を入れる

　パターン①は共通パターン③同様に全キャラに有効で、使用法は基本戦法に書いたので、そちらを見てほしい。

　パターン②は雲雀をガードさせたあとのCPUの行動を逆手に取るものだが、まず有効に使っていけるキャラは狂死郎、右京、幻十郎（羅刹）、閑丸、破沙羅、骸羅。

　狂死郎にガードさせたら、跳び込みか踏み込み蹴りをしてくるので、跳び込んできたら垂直ジャンプ強斬りで迎撃し、踏み込み蹴りにはガード後に連続技を入れていこう。

　右京（修羅）はガード後に秘剣　朧刀を出してくるので、ジャンプで後ろに回って連続技を叩き込もう。右京（羅刹）は秘剣　陽炎を出すので、ツバメ返しや跳び込み強斬りを入れてやろう。

　幻十郎は百鬼殺を出すので最後までガードしきってからツバメ返しや跳び込み強斬りで反撃しよう。

　閑丸には雲雀の先端をガードさせるとしゃがみ強斬りを空振りしてくれるので、そこにしゃがみ強斬りを当てていこう。

　破沙羅は遠距離しゃがみ強斬りを出してくることが多いので、すぐに跳んでツバメ返しや中斬りを出そう。

　骸羅は地震丸を出してくるので、垂直ジャンプ強斬りかツバメ返しを。地震丸をガードした後にしゃがみ強斬りでもいいぞ。

連続技で決めろ!
VS王無月斬紅郎

　対斬紅郎はすべてのラウンドで共通。近距離でしゃがんで小技をガードさせると不意打ちか立ち強斬りを出してくるので、ガードして硬直中に近距離立ち中斬りからの連続技を入れるだけで完璧だ。


立ち強斬りをガードしてから


近距離立ち中斬りを入れ…


キャンセル朧刀でバッチリ

牙神幻十郎

きば がみ げん じゅう ろう

攻略／モリスケ



敵を切り裂く疾風の刃！ 牙神殺人剣ここに極まる!!

基本戦法

派手な行動は控えてネ

幻十郎の対CPU戦はあまり派手な行動が取れなくなっている。修羅の三連殺は強で裏回りを狙ってもかなりの確率でガードされ、手痛い反撃を受けるのがオチで、対CPU戦で（単発で）出すと危険である。羅刹の三空殺にも同じことがいえる。以上のことを頭に入れておいて欲しい。

　まず最初に修羅の対CPU戦パターンを紹介しよう。

　修羅の幻十郎は雫刃というコマンド投げを持っているのでコレを使わない手はない。このゲームではガード硬直中の相手をコマンド投げでのみ投げることができるので、通常技をキャンセルして投げることが可能。このシステムを利用して、近距離立ち中斬り→キャンセル雫刃を連続で決めるパターンが非常に有効。

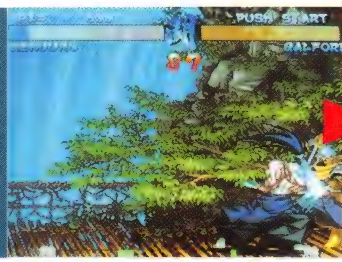
　羅刹は雫刃のようなコマンド投げを持っていないが、CPUは裏桜華・菖蒲のボタンを押しっぱなしにしてバウンドさせた花札を立ちガードする性質があるのでそこを突こう。裏桜華・菖蒲をガードさせてから相手に近づき、立ちガードしている所に牽制攻撃を当てれば降ってきた花札もヒットする。そこにすかさずしゃがみ強斬り→キャンセル三空殺で気絶＋大ダメージになる。このパターンは前号で書いた対人戦攻略とほぼ同じなので、CPUを練習台にするといい。ただし、このパターンは後半に出てくるキャラには通じない場合がある。裏桜華・菖蒲をガードせずに見切りでかわしたり空中ガードしてくるのだ。このような場合には次のパターンを使用してほしい。まず相手との距離を充分に開き、弱の裏桜華・菖蒲を撃つ。すると反応して跳び込んでくるので、そこを早めの遠距離立ち強斬りで叩き落とすのだ。間合いが充分に離れていないと潰されるのでタイミングを覚えるようにしよう。



三連殺はガード後反撃されるのがオチ



接近して牽制攻撃を当て、連続技につなごう



密着で立ち中斬りをガードさせて…



キャンセルで雫刃が基本

モリスケのおすすめ連続技

幻十郎は連続技が非常に豊富。その中から対戦で狙っていけるレベルのものを紹介しよう。まず修羅だが、跳び蹴り→牽制攻撃→キャンセル弱三連殺。牽制攻撃を一発だけにすれば非常に簡単で運がよければ気絶させることもできる。

　羅刹は裏桜華・菖蒲からの攻めの最中に狙える連続技で、牽制攻撃→裏桜華・菖蒲がヒットした直後に回り込みで背後を取り、近距離立ち中斬り→キャンセル百鬼殺が入る。百鬼殺は決める場面が少ないので是非とも使ってもらいたいが、勝ちにいくなら立ち中斬キャンセル裏桜華・菖蒲を使った連続技につなぐといいだろう。ちなみに、羅刹の攻めに回り込みを多用することを「牙神サイクロン」と命名。相手の周りをくるくる回るからだ。単純だ（笑）。

　最後に個人的に気に入っている連続技を。牽制攻撃×5→五光斬（裏五光）。簡単そうだけど意外に難しく、決まった時は非常にイカスのだ。また、画面端では牽制攻撃が7～8発入るのでそこから五光斬、という連続技もあるゾ！



後ろから立ち中斬りがあたったら連続技のチャンス



キャンセルで百鬼殺もつながってくれる



この状況だと裏桜華も逆ガードになるのだ

必殺技コマンド

【修羅】

■必殺技	
桐覇　光翼刃［武］	→↓↘＋斬る
三連殺［武］	↓↘→＋斬る（３回入力）
桜華斬［武］	↓↙←＋斬る
雫刃［武］	←↓↙＋C
紅［武］	→↘↓＋斬る
■武器飛ばし技	
五光斬［武］	→←↙↓↘→＋AB

【羅刹】

■必殺技	
桐覇　光翼刃［武］	→↓↘＋斬る
百鬼殺［武］	→←→＋斬る
裏桜華・菖蒲［武］	↓↙←＋斬る（押しっ放し）
三空殺［武］	↓↘→＋斬る（３回入力）
紫暮［武］	→↘↓＋斬る
■武器飛ばし技	
裏五光［武］	→←↙↓↘→＋CD

対CPU戦攻略
雫刃か、裏桜華・菖蒲か

修羅のCPU戦は基本戦法通り近距離立ち中斬り→キャンセル雫刃でOK。近距離立ち中斬りをガードさせるまでのプロセスだが、開始直前は相手に向かってつかつか歩いて接近し、勝負！ のかけ声と同時に雫刃を決めよう。タイミングはシビアではないので問題ないだろう。ダウンさせたらすかさず相手に接近し、起き上がった相手に近距離離立ち中斬りを重ねよう。重ねるタイミングは、意外と立ち中斬りの判定が残るので若干早めでもかまわない。相手がその場で起きるか、移動起き上がりをするかは、さすがに読めないので、倒れた相手をじっくり見て反応できるようになろう。中斬りをガードさせれば雫刃が決まるのだが、ヒットしてしまうと食らいモーションになってしまうので雫刃が決まらない。そんな時は後ろジャンプで間合いを離し、蹴りで跳び込んですぐに雫刃を決め、もう一度パターンに戻そう。跳び蹴りをガードさせてからの雫刃は、硬直中を投げているので逃げられることはない。

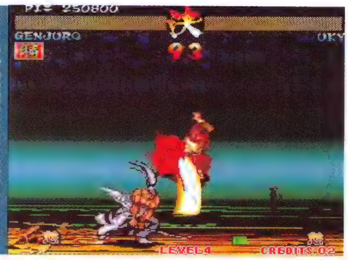

開始前に密着して開幕雫刃が高確率で決まる


ヒットしてしまったら後ろジャンプで間合いを離す

次に羅刹だが、基本戦法の裏桜華・菖蒲をガードさせてから下段を攻めるパターンについて説明しよう。

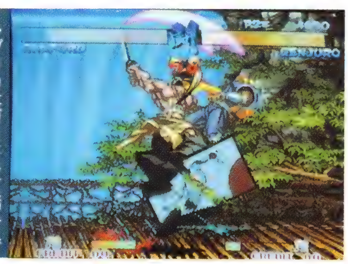
まず、裏桜華・菖蒲を撃つ間合いだが、これは遠距離ではなく近距離から弱で撃つのがいい。下手にキャンセルから出そうとすると出かかりを潰されやすいので注意。ちなみにこのパターンが決まりやすいのは骸羅、天草、閑丸、覇王丸など。幻十郎の同キャラ対戦では裏桜華・菖蒲の一発目をガードさせると降ってくる花札をさけようとして三連殺を出してくるので、歩いて接近せずにその場で牽制攻撃を連打しよう。三連殺の出かかりを止めることができ、降ってきた花札もヒットする。もちろん、そのあとはしゃがみ強斬り→キャンセル三空殺でキマリだ。これ以外のキャラにはパターンが通用しにくいので、2つめの弱裏桜華・菖蒲で跳ばせて遠距離立ち強斬りで落とすパターンについて説明しよう。このパターンはおもにゲーム後半に出てきた相手に対して使用し、破沙羅、リムルルに決まりやすい。とにかく退き込みでどれだけ間合いを離せるかが重要なので、近寄られて画面端に追い込まれてしまったら一度ジャンプで跳び込えてから間合いを離そう。遠距離立ち強斬りを出すタイミングは写真を参照。うまく位置を合わせれば、そう簡単には潰されないゾ。


裏桜華は近距離から弱で出そう


これが遠距離立ち強斬りを対空に使う間合い

次に修羅と羅刹の基本パターンにはまりにくいキャラに対して有効なパターンを順に紹介していこう。

まず対ガルフォードだが、レバーをガード方向に入れながら空ジャンプで跳び込むと反応してレプリカアタックで上空から降ってくるので、ガード後に修羅は三連殺、羅刹は三空殺で反撃しよう。ただし、三空殺はガードした直後に強の三空殺で追いかけても届かないことがあるので、踏み込みで間合いを詰めてから出す必要があるので注意。


レプリカはガードして踏み込みからこの技を

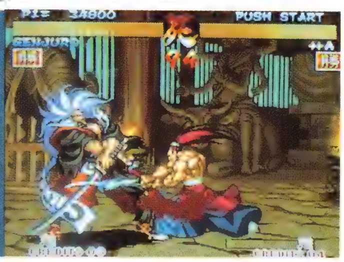
対半蔵戦では垂直ジャンプ強斬りを繰り返すと、うつせみ天舞かうつせみ地斬を出してくる。きちんとガードしたあとに三連殺、三空殺を入れよう。2種類のうつせみのガード方法だが、まずはしゃがみガードで待ち、地面から出てこなければ上なので即座に立ちガードに戻せば大丈夫。


動きをよく見て立ちガードに切り替えよう

対千両狂死郎はしゃがみガードで待っていると不意打ちを出してくるので、ガード後に三連殺、三空殺で反撃しよう。狂死郎の不意打ちはスピードが遅めなので、見てからでもガードが間に合うぞ。狂死郎の動きをじっくり見るのがポイント。また、しゃがんで待っていると跳び込んでくると思うが、下手に反撃しようとしないでガードし、しゃがみガードに戻して不意打ちを誘うのが無難だろう。

VS壬無月斬紅郎
どちらも基本パターンでOK

さて、ラスボスの壬無月斬紅郎戦だが、修羅は相手にガードさせて雫刃で投げるパターンで勝てる。雫刃以外には強の三連殺で裏に回り返しの刃を増やして五連殺まで入れるとなぜか返しの刃の時にヒットすることが多く、そこから最後まで当てることができる。とはいえ、安全に倒そうとするなら、雫刃パターンで投げて倒すのが楽だろう。


返しの刃から食らってくれることが多い

羅刹も裏桜華・菖蒲をガードさせて下段を攻めるパターンが効くので問題はない。ただ、一発がでかいので強斬りだけは食らわないように。

修羅、羅刹共に最後の勝負で戦法を変える必要はない。

エンディングでの牙神のセリフがたまらなく格好いいので、この攻略を参考にしてクリアを目指してほしい。


裏桜花と下段の挟み撃ちパターンでOK



©SAURUS

最強の神は誰だ？ そして邪悪な影の正体とは…

神凰拳

前号ではそのシステムとキャラストーリーとを紹介した『神凰拳』。今号では各キャラ最新バージョンの必殺技をまじえ、さらにおニューな情報をお届けするぞ!! コマンドは…えーい、しばし待たれい！

ザウルス	格闘アクション	338M

MVS	今春発売予定 / 価格未定	カセット	3月発売予定 / 価格未定	CD	4月発売予定 / 価格未定

注目！ 空中連続攻撃！

まず神凰拳では、地上・空中どちらでも通常技を〝目押し〟によって連続的につなげることができる。その中でも、従来の2D格闘アクションゲームでは難しかったスムーズな空中連続攻撃が可能になったことは、注目に値する。そしてこの攻撃が成功すれば、相手にかなりのダメージを与えることができるということも覚えておこう。

それでは、連続写真で具体的に空中攻撃について解説していこう。

この場合、1P側のスサノオからの攻撃は、空中弱キック（これがヒットした瞬間から空中がバトルフィールドになる）→（目押しで）空中弱パンチ→上昇攻撃→弱キック→そして最後に必殺技「黒龍砕」（詳しくは後述）をブチかますというものになっている。

さて、これはあくまでも成功例。思わぬしっぺ返しを食らうこともあるので注意。

例えばまず、1P側のキャラクターが2P側のキャラクターに空中で攻撃をヒットさせたとする。前にも述べた通り、この時から空中からバトルフィールドになる。

そして1P側の攻撃がうまくつながれば、さきほどの写真のように連続して2P側にダメージを与えることができる。しかし、もしタイミングを誤ってしまい連続技や必殺技につながらなかった場合、2P側は防御が可能になってしまうのだ。

その間、攻撃に失敗した1Pのキャラクターはそのまま落下しはじめるのだが、2P側は1P側よりも遅れて落下をはじめる。そして2P側のキャラクターは、防御の硬直が解けたと同時に↙＋AB同時押しで降下攻撃をしかけることができる。

この攻撃がヒットすると今度は2P側が攻撃側へと転じ、立場がまったく逆転しての空中バトルが再開されてしまうのだ。



例えばまず空中弱キックを当てる

空中弱パンチにつなげ

上昇攻撃ののちに

再び弱キック



そして黒龍砕につなげる。まずは肘打ち

お次はボディブロー

両熊手をブチかまして…

フィニッシュだ!!

各キャラクター 通常技・必殺技紹介

それではいよいよ、8人の神々の通常技と必殺技を、グラフィック中心に紹介していこう。が、ここでお見せできるのはまだごく一部。キャラによっては必殺技の写真が入手不可能な状態にあったりして、まだまだ広がりに期待ができる。「え〜!?これだけなの?」などと文句をいわずに、彼らの登場に備えて誰を使うか、心にしっかりと決めておくように。

破壊神スサノオ



闘いと破壊の竜は今や黒き天馬を駆りし神将となり命をかけた闘いの場へ向かう

基本的にバランスが取れた、使いやすいキャラである。特に優れたところはないのだが、安定性に着目したい。

必殺技 龍牙砲(りゅうがほう)
飛び道具。青い気弾を相手に撃ち込む。

神凰拳



青い気弾が鮮やかな龍牙砲、威力は…?

必殺技 龍破落脚(りゅうはらくきゃく)
まず相手を蹴り上げ、続けてかかと落としでたたみかける。最後に後ろ回し蹴りを食らわせる3段攻撃。威力はなかなか大きいのでは…。



蹴り上げて…



かかと落とし

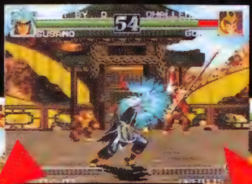


後ろ回し蹴りで決まり

必殺技 黒龍砕(こくりゅうさい)
前述した空中連続攻撃の中にも出てきた必殺技。肘打ちからボディブロー、両熊手という3段階の対空攻撃だ。



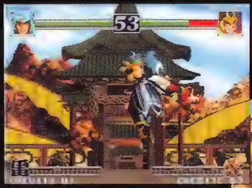
とりあえず肘撃ち



ボディブローで孫悟空ふっ飛ぶ



両熊手落としで…



どうだ、参ったか!!

斉天大聖孫悟空



退屈な火華山に別れを告げ自慢の如意棒を手に光を追って天界へと旅立つ

如意棒を手に暴れ回る孫悟空。リーチが長いことが大きな魅力。相手を寄せつけない闘い方ができるのだ。

必殺技 炎殺棍(えんさつこん)
如意棒をブンブン回転させ、連続して相手に攻撃を加えるもの。また、この技は"距離感知必殺技"で、相手との距離により必殺技の形態が変化するというもの。写真で見比べるとわかりやすいだろう。



孫悟空といえばやっぱり如意棒。まずは近距離での攻撃





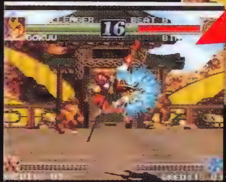


攻撃!! リーチが長いのがよく分かる

必殺技 槍身二起脚(そうしんにききゃく)
まず如意棒を地面に突き刺し、それから相手を上方に2回蹴り上げる。



まず如意棒を突き刺す



そして蹴り上げる。棒高跳びの要領か?

必殺技 三連棍(さんれんこん)
前方に移動しながら、如意棒で相手に3発攻撃を加える。





これだけ離れていてもOKだ

空中必殺技 空連脚(くうれんきゃく)
空中で如意棒と蹴りで計4発相手に攻撃を加える技。



まず如意棒で1発…



2発…そして間髪を入れず



蹴りに転じて



蹴りまくる

※炎殺棍と空連脚については変更の可能性あり

福の神弁財天



美しさと強さを秘めた史上最強の福の神 天照神界を守るために闘う!!

弁財天は、今号の締め切りギリギリになってやっと通常攻撃の写真が手に入ったというキャラクター。前号を見て「彼女の技が一番見たかったのにー!!」という読者も多いだろう。
まあ、お楽しみはあとまで取っておくとして、彼女の通常攻撃とグラフィックの違いなどをとくと御覧あれあれ!?
必殺技は次号で!!

ダッシュ
なんとなく素早そうな感じを受けるのは気のせい…？



弁財天に走り寄られ、実は嬉しい楽天であった!?

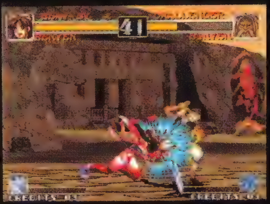
強パンチ
強パンチを繰り出そうとしている弁財天。殴られたらやっぱりいたァ～いのかしらん？



強パンチ出がかり

しゃがみ強パンチ
しゃがみ強パンチしなさる弁財天様。楽天もそのパワーにビックリ!?

しゃがみ強キック



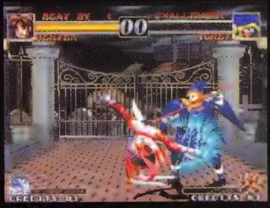
体ごとぶつかっていくという感じだ

地面に手をつき剣を差し上げ、両足そろえてのしゃがみ強キック。



両足使ってのキック。威力は２倍…か？

近距離強キック
インパクトもなかなかだが、当たれば威力も大きそうだ。



器械体操のような（!?）レバー入れ強キック

雷神チチ風神ネネ

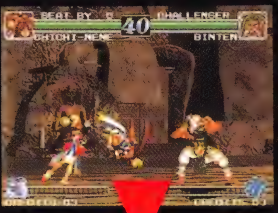


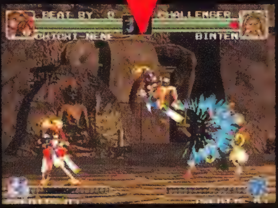
盗賊をも恐れぬ可愛い神将 稲妻と疾風を操り つわものどもを叩きつぶせ!!

2人組のキャラなので、通常のキャラクターには不可能な攻撃ができる。その分、操作にてこずるかもしれないが、慣れればトリッキーな戦法をとることができる。

必殺技 とんでけパンチ
一方のパートナーを相手に投げつけてダメージを与えるという、なんとも恐ろしい技(!?)。

チチが投げる





ネネが蹴る。で、連携プレー成立

必殺技 まねまねアタック
片方のキャラが、もう一方の攻撃方法を真似する技。したがって、自動的にダブルで入ってしまうのだ。



２人して同じポーズが何ともかわいらしいのだが…

必殺技 雷神拳（らいじんけん）
チチをプレイヤーとして使用時のみ使用可能。相手にヒットすると、無数のパンチを連続して叩き込むのだ。ちなみに、チチとネネの前後の入れ替えは、ＡＢＣＤ４つのボタン同時押し。



身体は小さいが、連打されるとさすがにツラそうだ

必殺技 風神脚（ふうじんきゃく）
ネネをプレイヤーとして使用時のみ可能な技。移動しながらの連続蹴り。なお、ジャンプ中に空中で出すことも可能だ!!



風のように素早いキック…なのだろうか



風なだけに空中でもOK!?

必殺技 くるりんこ投げ
相手をつかんで半回転し、頭を地面に叩きつける。



相手をつかんで



地面へまっさかさま。威力は大きそうだ

死神イグレット

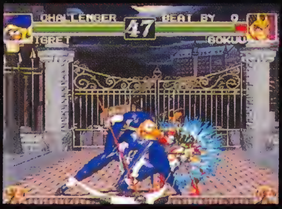
死を司る神イグレット
大鎌オペロンを携えて
黒竜の転性、スサノオを追う



孫悟空と同じようにリーチがあるキャラクター。彼の場合は鎌を使った広範囲の攻撃が可能だ。ただ、単発的な攻撃が多く、スキが大きいのが難点。

このキャラクターもまた、残念ながら現段階では必殺技をお見せすることができない。謎めいたその外見と同様、戦法もまた霧の中なのか…？

強パンチ攻撃
鎌を大きく振り、相手に攻撃を加える。



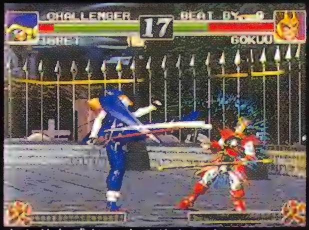
オペロンで直撃！

しゃがみ強パンチ
鎌の刃が、ギロチンのように上から下へと滑り落ちていき、相手を攻撃する。「鎌」「ギロチン」…うーん、なんだか怖いんですけど…。



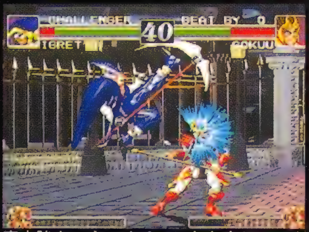
鎌がギロチンに変身し、刃が落ちてくる。スピードはどうなのだろう？

強キック



大ぶりな感じのする強キック

空中強キック



空中強キック。オペロンとともに…

酒の神酒天童子

降りしきる雪に見えた
亡き妻の面影に誓う
何としても息子を助けると…



身体が大きく、力の強いパワー型のキャラクター。スピードは遅いのだが、繰り出す一撃の威力はかなり大きく、一発逆転的な闘い方が可能。

必殺技 鬼骨砕き
まずかかと落としを2回、そして両手ハンマーナックルという3段技。

かかと落とし



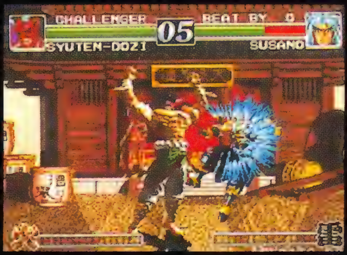


もいっちょかかと落とし



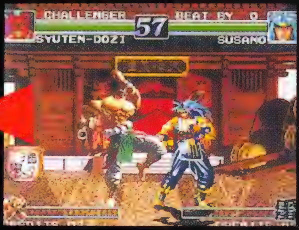
そして両手ハンマーナックルでキメッ!!

必殺技 金剛弾き
両手を広げて相手を吹き跳ばす。また、飛び道具系の必殺技をかき消すこともできる。



両手を広げ相手を吹き飛ばす。これなら飛び道具も撃退できる

必殺技 鬼拳
素早く踏み込み、裏拳を当てて相手を地面にバウンドさせ、さらに殴るという技。



素早く踏み込んで裏拳を



当てて相手を地面に叩きつけ



さらに殴る!! デカいだけに痛そうだ

レバー相手方向＋Cボタン
前攻撃。強力な裏拳を繰り出す。

鬼拳のものより強力なのだろうか



人魚姫シーナ
（にんぎょひめ）



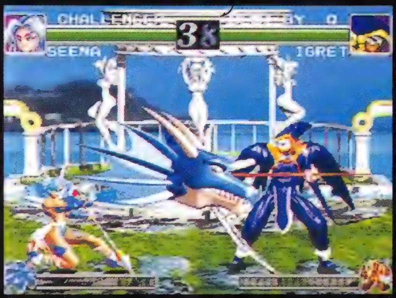
海王の国に伝わる伝説の武器リヴァイアサンを振り回し闘え!! 可愛い人魚姫

リーチはないのだが、広範囲にわたって攻撃することができる。移動のスピードもなかなか速い。

人魚なだけに、尾ひれや海の生き物たちを使って、多彩な攻撃をすることができる。

必殺技 シーランチャー

海の生物を飛ばして、相手に攻撃を加えるもの。飛んでいく生物はランダムに変化する。



シーランチャー海竜バージョン

必殺技 テイルウィップ

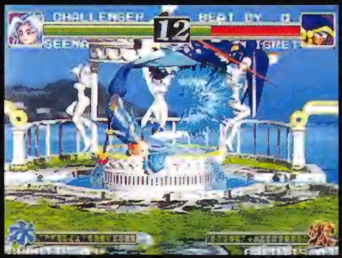
まず尾ひれで数回蹴り、後ろ回し蹴りのようにして相手を吹き飛ばす。



無邪気な（？）尻尾攻撃に死神もたじたじ

必殺技 ドルフィンロール

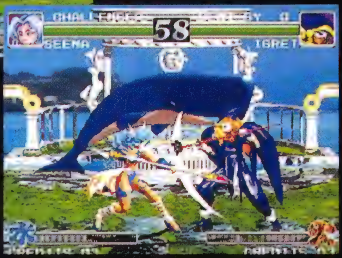
尾ひれで相手を殴るようにして回転しつつ、上昇していく対空攻撃。



くるくると回転しつつ上昇する

レバー相手方向＋C

前進攻撃。クジラが出現し、攻撃を加える。



マッコウクジラが出現しての攻撃

貧乏神紊天
（びんぼうがみびんてん）



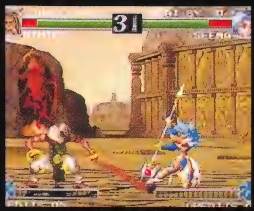
美しい白刃の滝を後にしてふらり旅にでたビンボー神 彼のゆく手に待つものは…

少々使いづらいキャラクターで、慣れが必要だが、他のキャラクターにはない独特の攻撃方法（逆立ちして蹴るなど）で、相手を翻弄して闘うことができる。

彼の必殺技はまだ一つしか公開できない。もう少しおあずけだ。

必殺技 儒縛巾（じゅばくきん）

濡れたフンドシを相手の足に引っかけ、ひっくり返すもの。貧乏神というキャラクターも変わっているが、フンドシという武器も珍しい。



濡れたフンドシを相手の足に引っかける

上昇攻撃

かなり高い位置にまで上昇できるように思えるのだが…。



さてはジャンプ力高し…か？

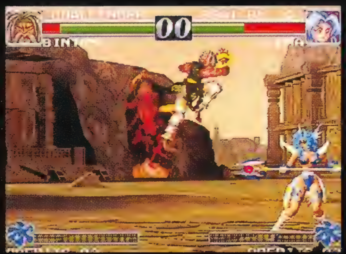
立ち強キック攻撃

立ち強というよりは、逆立ち強キックなのでは…という気がするのだが…。



なんとも個性的な立ち強キック

空中ダッシュ



うひょひょひょひょ～!!

壮絶な戦いが始まった チョップ王国を救うため 戦えブリキンガー!!

超鉄ブリキンガー

前号までではそのストーリーやシステム、攻撃パターンなどを紹介してきた『超鉄ブリキンガー』。今回はさらに一歩踏みこんで、プレイするうえで重要だと思われる自機の選び方や使い方、そしてお待ちかねの１面攻略をお届けするぞ！

超鉄ブリキンガー™
BRIKINGER

攻略／DSP－たろりん

ザウルス	シューティング	178M
MVS 2月発売予定 価格未定	カセット 4月発売予定 価格未定	CD 5月発売予定 価格未定

自機セレクト

ゲーム開始時、プレイヤーはまず3種類の機体の中から自機を選ばなければならない。というわけでまず、各機体の性能を解説していこう。





BRISTOL mk.0
スピード 3
ショット 3
パワー 3

すべての能力が平均値というノーマルキャラ。弱点もなければ長所もない。ボスを素早く倒すことができるわけでもなければ、弾を避けやすいわけでもないので（個人的意見だが）、あまり使いやすい機体だとはいえないだろう。





FOKKER G.Ⅶ
スピード 4
ショット 3
パワー 2

最もスピードが速い機体。楽に弾を避けられるので、結構使いやすい。スピードキャラの常としてパワーが低いのだが、攻撃はブリキンガーに任せて自分は敵弾から逃げ回る、という感じで進んでいけば、なかなか強いのではないだろうか。また、中ボス、ボスに接近しやすいという点もナイス！ これについての詳細は、分離攻撃の項を参照。





ROGOZARSKI 2
スピード 2
ショット 4
パワー 3

典型的なパワーキャラ。お察しの通り、自機の鈍さはかなりのものだ。そのかわり、唯一ショットが画面中に6発出せる（他の機体は4発）。この機体のスピードで、敵弾を避け続けるのは至難の技なので、常にブリキンガーを近くに置いておき（合体する必要はない）、弾を防いでもらおう。遠くからでも強力なショットで敵を攻撃できるので、この戦法でも充分に戦えるぞ。

●まとめ

とまあ、ざっと説明してみたわけだが、おすすめの自機はやはり、FOKKER G.Ⅶに決定。この機体はなんといっても、弾を避けやすいのが魅力だ。また、これだけスピードがあればボスに密着しての分離攻撃がたやすいので、パワーの低さもカバーできる。なんだか万能という感じだ。

自機の攻撃

自機はメインショットとホーミングミサイルを装備している。

まずメインショットは、パワーアップアイテムを取ることによって12段階までパワーアップする。そしてホーミングミサイルは単発で、アイテムを取っても威力は変わらないのだが、ホーミング性能とスピードがアップしていく。

また、ホーミングミサイルには地上物を攻撃できるという特徴がある。自機は飛行しているため、前方に直進するメインショットでは、たとえ見た目上ヒットしていても、地上の戦車（ボスは別）などを攻撃することはできないのだ。しかし、ホーミングミサイルなら当たってくれる。これは覚えておかないと、戸惑ってしまうだろう。



青い車両を狙ったミサイルに注目

※写真、文はすべて1995年12月現在のもの

ブリキンガーの使い方

ブリキンガーは合体時と分離時では使い方が大きく変わってくる。それぞれの特徴を熟知し、活用して欲しい。

合体時

この時は、前方からの弾を防ぐバリアとして機能する。しかし、合体時に弾に当たると、ブリキンガーはダメージを受けてしまい、MAXになると自機から外れて気絶してしまうのだ！　こうなってしまったら、パニックモードで気絶した時と同様に、レバーガチャガチャ&ボタン連打で回復させなければならない（この間ブリキンガーの判定は一切なくなっている）。が、気絶を防止する手立てはもちろんある。ブリキンガーを分離して、ダメージから回復させるのだ。この時、サークルゲージが低いほど（つまり、ブリキンガーを休ませるほど）その回復は早い。サークルゲージレベルを0か1にして休ませよう（ちなみに、気絶から回復したブリキンガーの体力はMAXに達するが、狙って使うほどではない）。

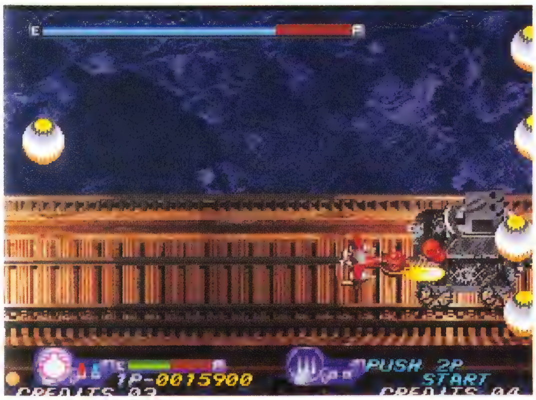
もうひとつ、合体時のフィーチャーに新たに加わったものとして、密着状態での分離攻撃がある。合体時にBボタンを押し続けると、サークルゲージが分離用のものになる。押し続けてゲージをためてからBボタンを離すと、ブリキンガーが勢いよく前方に射出され、体当たり攻撃をする。これが分離攻撃。これは普通に使っても威力は充分大きいのだが、実はサークルゲージをMAXまでためてから中ボスやボスなどに密着しておこなうと、超威力になるという隠しテクニックが存在するのだ（成功すると、ヒットした瞬間に画面が一瞬ストップし、その後メッセージが表示される）。その威力は、中ボス級の敵なら一撃で倒すことができるほどなので、ぜひマスターしよう。が、ここで注意したいのは、ゲージをMAXまでためたままにしておくとブリキンガーがオーバーヒートして気絶してしまうということ。一度ゲージをためはじめたら、早いうちに発射してしまおう。


とうとう気絶！　急いで回復させなくちゃ


やばいです。赤くなってきました


マズイと思ったらスグ分離


超威力攻撃大成功!!


リスクは伴うが効果は絶大

分離時

まず、ブリキンガーの行動が、サークルゲージのレベル0～1の時は何もせず休み、2～4では射撃攻撃、5～6では打撃攻撃、そして最高のレベル7ではパニックモードになる、ということは以前紹介した通りだ。このうち最も有効な射撃モード時では、ブリキンガーが常に自機の近くにいるので、敵弾をある程度防いでくれる（分離中のブリキンガーは攻撃を受けないので、気絶の心配もなし）。また攻撃範囲も広いものが多いので、多数のザコが出現する場所では非常に重宝するのだ。

打撃攻撃は、威力は大きいものの敵に向かって突進していくので、自機の回りがお留守になってしまう。また、単発の攻撃なので、耐久力が非常に高いボスなどを倒すには結局時間を食ってしまうのだ。使い勝手はイマイチだろう。

●まとめ

ここまでの話を総合すると、次のような基本方針ができあがる。普段はブリキンガーを分離しておいてサークルゲージを2～4の射撃モードにしておく。そしてボス戦では、まず合体してサークルゲージをため、MAXになったら、ブリキンガーで敵弾を防ぎながらボスに近づき分離攻撃！　というものだ。そうはいっても、非常に自由度が高いのがこのゲーム。基本方針にとらわれず、独自の戦法を作り上げていこう。

アーム選択

ブリキンガーはアームの種類によって30種以上の攻撃法を持つ。どれを使ったらいいか迷ってしまう人のために、おすすめのアームを紹介する。

打撃アーム

基本的に打撃攻撃はあまり使わない。が、つければ射撃攻撃も強くなるので、どれでもいいから装備しよう。強いて挙げるならハンマーで、レベル6の「ハンマースロー」がいい。ドリルも結構強い。


密かに強いドリル攻撃


ブリキンガーが投げるアクションが結構かわいいハンマースロー

射撃アーム

ミサイルがいい。打撃アーム（どれでもよい）を装備した状態でサークルゲージレベル4『ホーミングミサイル』（3連発）がかなり使える。


かなり頼れるホーミング君

が、せっかく色々な攻撃があるのだから、他の攻撃も使ってみよう。ショットガンやサーチバルカンも強そうだぞ。

序章　炎の鉄人
PROLOGUE BAPTIZM OF FIRE
●
ステージ1攻略

みなさんも知っての通り、『超鉄ブリキンガー』の各ステージは、後半部分が分岐しており、どちらに進むかはプレイヤーが自分で決められる。

というわけで、攻略はまずその共通部分、そして分岐後のAB各コースについていう流れで、それぞれ進めていこう。

1A、1B共通部分

はじめに、ブリキンガーを離脱させ、サークルゲージはレベル4（射撃攻撃の最高レベル）にしておこう。まあ、弾を避けるのが面倒だという人は、合体したままでもいいけど…。

まず、ボール型のヘリ、戦車、戦闘ヘリが出現する。戦車は攻撃を一切してこないので、気にしなくてよい。したがってここでは、2種類のヘリが撃ってくる弾にだけ注意しておこう。

序盤で1台だけ出てくる青い車両は、自機を狙うようにミサイルを出す。これは自機に照準を合わせてから発射してくるのだが、この照準の場所（着弾地点）以外では自機と接触しても判定はないということを覚えておこう。

このことはこのゲームを通しての特徴でもあるので、頭にしっかり叩きこんでおくように。

とまあ、多少まわりくどくなったが、このミサイルは照準から逃げれば問題なしということだ。

しばらくすると、パワーアップアイテムと、射撃アームアイテムが出てくる。射撃アームはミサイルを取り、サークルゲージレベル4の『ホーミングミサイル』で、ザコを蹴散らしてやれ！


サークルゲージレベル4の時


ボール型ヘリがまず登場

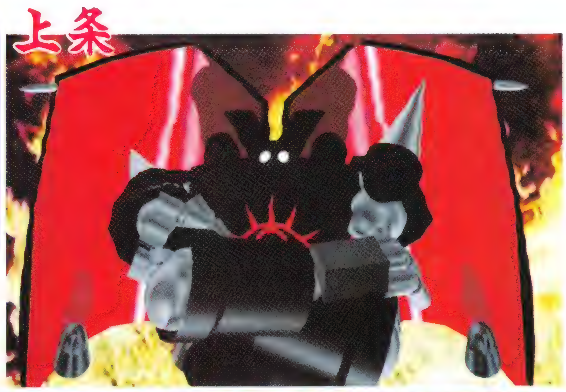

そして戦闘ヘリ


照準がきたらすぐ逃げよう


緑のミサイルが出た、即ゲット

中ボス　侵攻軍統括官 機操将 上条

こんな具合に進んでくると、自機は広場にいき当たる。広場の中央には壊れた噴水のようなものが見えてくる。その中央部分から、ステージ初の中ボス『侵攻軍統括官 機操将 上条』が登場するのだ。さっそく攻撃開始！



こいつは本体を相手にせず、飛び回っている2つのビットを破壊すればよいのだ。

上のビットは8方向にビームを撃ち、下のビットは上下に弾を連射してくる。

まず、ビットは画面左端まではこられないので、自機は左端に置いておこう。そしてスキを見て密着し、分離攻撃をお見舞いせよ！

なお、下のビットの弾は、左端にいれば当たることはないので気にしなくてもよいが、上のビットのビームはよく見て避けるように。

これら2つのビットを両方とも破壊すると本体も去っていくのだが、その際ミサイルを大量にばらまいてくる。ビットを壊したからといって油断せず、ショットでしっかり撃ち落とそう。


上のビットの攻撃、よく見て避けよう


密着分離攻撃がすごすぎて、ビットが見えない


下のビットの攻撃、左端にいればOK



上条君の悪あがき。恐れずに撃ち落とせ！

1A 後半

前にも述べた通り、ステージ後半は1Aと1Bで異なる。
ステージ1Aでは、上条を倒した直後に打撃アームアイテムが出る。ハンマーがおすすめだ。
こちらの後半戦は、舞台が空へと移る。ここではまずザコ戦闘機が攻撃してくる。
この戦闘機たちは近づいてきながら弾を撃ち、自機の近くまでくるとUターンして去っていく。ブリキンガーを分離して、ホーミングミサイルで攻撃してもらおう。
しかし、けっこう戦闘機の弾が飛んでくるので合体しておいて、ブリキンガーに弾を防いでもらうのもひとつの手だ。



ハンマーです。お取りなさ〜い



さあ、ホーミングミサイルでGO!!

中ボス 空裁制空戦闘機 ジュラーブリク

ザコの攻撃が一段落すると、またしても中ボスの登場だ。
その直前に後ろからアイテムキャリアが2機登場するので、体当たりされないよう注意だ。
これらは上下に1機ずつ出てくるので、画面の中央にいれば安全だということを覚えておこう。この2機から出るアイテムは、パワーアップとエネルギーアップ。どちらも迷わずゲットだ。ちなみに中ボスも後ろから出てくるぞ。
さてこの中ボス、最初の段階では2種類の攻撃をしてくる。それは上下の翼から撃つ3WAY弾と、尾翼部の機銃からくる自機を狙った弾の3連射だ。この段階では、機銃を破壊していこう。





翼からの3WAY弾。隙間が広いから安心

まず3WAY弾の方は、隙間が大きいので難なく避けられるだろう。が、機銃の弾はなかなか厄介だ。ブリキンガーで防いでいると、あっという間に気絶してしまうので、できるだけ避けていこう。
機銃に接近して分離攻撃を当てにいくのはかなり怖いので、確実にいくなら遠くからチマチマとショットで攻撃する方がいい。
機銃を破壊すると、中ボスの攻撃方法が変わる。上下の翼からの攻撃が、後ろに向かって一直線に弾を連射するものになり、本体からはドラムカン（火薬が入っている?）を飛ばしてくる。こうなったら正面に自機を置いて連射しているだけでよい。
ドラムカンは撃つと爆風を出す（触れると当然ダメージを受ける）ので、うかつに近づかないように。自機は左の方に置いて、ブリキンガーに打撃攻撃（レベル6）をしてもらうとラクチンだ。



この攻撃に移ったらここで連射。ドラムカンに注意！

中ボス 偽装戦闘列車 モハ12式

中ボスを片づけると次はいよいよボス『偽装戦闘列車モハ12式』のお出ましだ。サーカス列車に偽装していると思われるふしがあり、ゾウさんやキリンさんがなんとなくかわいい。





1両目からの攻撃、自機を狙っている



青い浮遊ミサイルと破裂後の彼ら

さて、ここでは列車の車両を1台ずつ破壊していくことになる。基本的に密着してのブリキンガー分離攻撃で、ダメージを与えていこう。
まずは1両目と2両目（この2両は同時に攻撃してくる）と戦う。
1両目は砲台で、自機を狙って弾を連射してくる。それほど避けるのは難しくないので、うまく避けながら近づいて分離攻撃で破壊しよう。



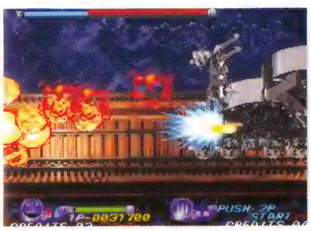
照準だ。さあ逃げろ



見た目派手な火炎レーザー攻撃。あわてず対処



大量のミサイル発射。ショットで撃ち落とせ！



ボスにめり込んでの分離攻撃。うーん、強力

2両目は、破壊すると爆風を出す青い浮遊ミサイルを出してくる。ミサイルには接近しないように気をつけながら、本体に分離攻撃を仕かけにいこう（ミサイルは放っておくと突進してくるので、なるべく撃ち落としておこう）。
3両目は上からミサイルを降らせてくる。が、例によって照準から逃げれば大丈夫。正面には砲弾も飛んでくるの

で気をつけておくこと。

4両目は火炎放射攻撃。マーカーが出る火炎レーザー攻撃（?）は、マーカーに当たらなければ一切ダメージを受けない。ビビる必要はないぞ。初めのうちは無理に攻撃をしないで逃げていよう。

しばらくするとボスが画面左にきて、上部からミサイルを大量に吐き出してくる。これはショットで撃ち落とすべし。

その後は、ボスの下に潜り込んでBボタンでサークルゲージをため、MAXになったらボスにめり込んで分離攻撃というのを繰り返そう。こうすれば火炎放射を気にせずに戦えるのだ。

最後の戦闘車両（機関部）は弾を4発ずつ撃つだけ。軽くあしらってやろう。


でかい割には地味な攻撃。恐れるな！

1B 後半

さて、もう一方の分岐である1-Bは、下水道のステージだ。

ここでは前半と同じ、ボール型ヘリと戦闘ヘリが登場。他に、水中を進んでくるカエル型メカが出現するが、こいつがなかなか強敵で、口から照準つきのミサイルを連射してくる。

これは例によって照準地点以外では判定がないので、照準が現れたらすぐにその場から離れよう。


下水道にヘリとは……参りました

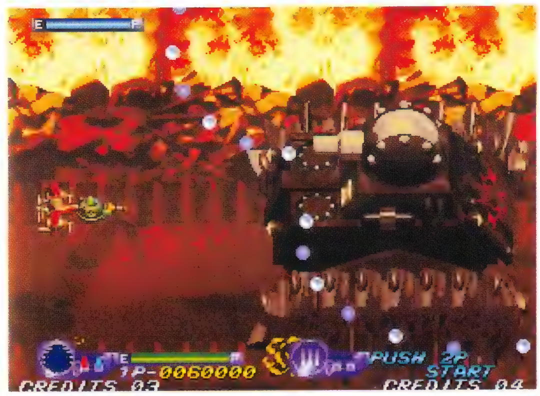

容赦ない攻撃を浴びせるカエル氏

ボス 爆突強装戦闘車両 轟羅

下水から脱出するとボス『爆突強装戦闘車両　轟羅』の登場だ。

最初の形態では、前部の2つの砲台と戦車砲による攻撃だ。この形態では2つの砲台を破壊しよう。ただ、砲塔の正面にいると戦車砲の直撃を受けるので、正面にいかないように気をつけること。

まずはブリキンガーと合体し、Bボタンでゲージをためる。小砲台の弾はブリキンガーで防ぎ、砲台に密着しての分離攻撃。これで砲台を破壊できるはずだ。



小砲台からの攻撃その1

片方の小砲台を破壊するとボスが左にきて、上から照準ミサイルを撃ってくる。最初の4発は決まった場所に撃つが、最後の2発は自機を狙っているので、きちんと避けること。

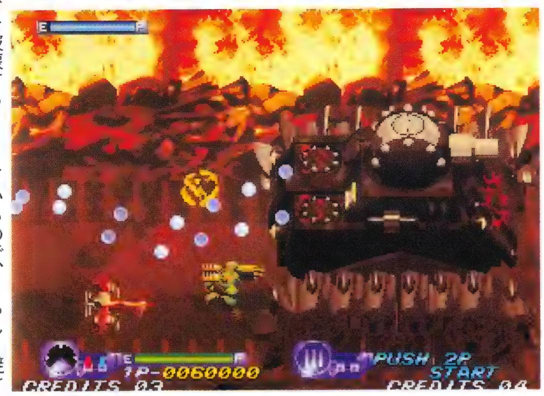
この2つの砲台を両方とも破壊すると、舞台が変わって第2形態に移る。

この時は照準ミサイル4発（パターンあり）→自機の現在地点に照準ミサイル、と繰り返して撃ってくる。

これらは狙ってくるものだけ避けていればよい。そして戦車砲のスキを見て、弱点に分離攻撃をブチ込むのだ。

これでステージクリア、先はまだまだ長いぞ！





小砲台からの攻撃その2


砲台に密着分離攻撃をしてやろう


むむむ…生意気な…食らえっ!!！


こいつには気をつけろ!!


この4発はまあ楽勝


最後から2発目。注意だ!!



謎の異星人の猛攻が続く母なる大地『PULSTAR』人類の運命を乗せてDINO246発進！

PULSTAR

『PULSTAR』の徹底攻略
第5弾
今回は、ステージ7を攻略。
今までとは、一味違う
宇宙空間的ステージを駆け抜けろ！

攻略／DSP－たろりん

エイコム ／ シューティング ／ 305M

MVS	発売中 ¥88,000	カセット	発売中 ¥32,000	CD	発売中 ¥8,800

STAGE 7
DARKNESS NEBURA

前半

最初にいきなり大型の敵・エッヘンが待ち受けている。1匹目は右上から、2匹目は左上から出てくる。この敵は耐久力が非常に高く、最大パワーのためショットでも1発では破壊できない。ためショットを繰り返し撃ち込んで破壊しよう。

巨大な惑星（？）の下に差しかかるとザコの群れと遭遇する。特筆することはないので、『OUT OF 眼中』。惑星を通り過ぎると、黄色いヘニョヘニョビームを出すラフが登場。上に6機、下に6機の計12機だ。この敵の動作をくわしく説明すると、初めに斜めに移動してきて、進行方向を中心とした5方向にビームを撃つ。それと同時に方向転換して画面右に去っていく。

ここではまず下の6機にためショットを撃ち込んで破壊し、次に上の6機を撃ちにいこう。ビームは隙間が大きいのでよく見てよけよう。基本的に、左にまっすぐ飛んでくるビームの真正面から少し上下にずらした位置でよけるようにするのが基本。



ビームはこんな風に隙間でよける



下の6機はためショット1発で一掃

ジャマな岩に注意

そのすぐあとに、画面の中央に障害物の岩が出てくる。これが思いの他ジャマになるので気をひきしめよう。ここでの敵キャラは、まず上にエッヘン。これは問題ない。こいつを破壊したら、次に下に出現する2匹目のエッヘンを撃ちにいく。2匹目を撃ちにいく時は、岩の上と下、どちらを通ってもよいだろう。ただし、同時に出てきているラフのビームには充分に気をつけよう。

上下に惑星が見えてくると、それらの惑星に設置されている大量の砲台のビーム攻撃が待っている。まあ、ビームの発射数は少ないので、迅速に砲台を一掃してしまえばOK。

惑星間の狭い隙間を抜けると、キーバがワープアウトしてくる。ここでは前方に2匹ずつ出現するだけなので問題なし。直後のザコラッシュに備えて自機を画面最下段に位置させておこう。



上下のビーム砲台を素早く破壊しよう



こいつは下からくる2匹目のエッヘン

問題のポイント

問題のザコラッシュは、ボイジャーで敵弾をすべて防ぎつつ、なおかつ全機撃墜する必要がある。こうしないと、ザコがうしろから撃ってくる弾と楽しい（？）死の追いかけっこをする羽目になる。画面最下段、ザコ出現位置のやや左で粘ろう。こうして粘っていると自然に自機は画面の左端にいき着くのだが、ここでさらにもう1つ注意点。ザコラッシュが終わると、キーバが再びワープアウトしてくるのだが、なんと今度は左にも出てくる。最下段にいればいきなり体当たりされることはないので、画面左下隅でショットを連射して、連射ショットの上に出る弾で破壊しよう。イオがあればかなり安心。

さて、この辺りで出るプラズマ（ブレイク）レーザーのアイテムは、自分の好みで取るかどうか決めよう。個人的には、ここからずっとプラズマレーザーをキープして最終面をプレイするのも面白いのでは？ とか思っている。

次は上からザコラッシュ。



最上段でザコを出現と同時に破壊する



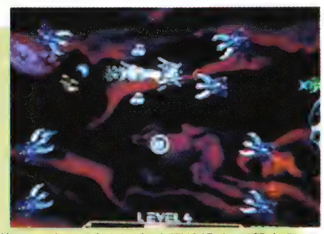
ザコラッシュ＋キーバはここでOK

上に岩が見えたら、その右にいって画面最上段へ。ここでザコをすべて破壊しよう。
　ザコラッシュが終わったら、N（スプレッドビーム）のアイテムが出現するのでこれを取る。惑星についている砲台（トラメ）は、ためショット（スプレッドビームなので範囲が広い）で破壊するか、イオを砲台の方に向けて固定して撃てばよい。

後半

　砲台地帯が終わったら画面左上にいく。イオを持っていたら上か右上を向けておこう。そしてショット連射！　なぜなら、上から大量の隕石が襲ってくるからだ。すごい数なので気合いで連射してすべて撃ち切ろう。でも結構怖いので、臆病な君は画面の右の方に逃げてしまおう。スコアは入らなくなるが、右の方には隕石はまったくこないので、全然余裕をかますことができる。また、イオがない時は右に逃げた方が無難だと思われる。
　おもむろに浮遊してくる巨大隕石をためショットで破壊したら、今度は下からの隕石群に備えてイオを右下に向けて画面左下へ。隕石は撃つと結構得点が稼げる。一つ20点の高得点（笑）だ。
　次がこのステージ最後のエリア。ボス戦で死んだ場合も、ここからの復活となる。
　もしここでイオを装備しているならばロックを解除しておこう。この方がここでは便利なのだ。


隕石を撃ちまくれ、怖い人は右に逃げろ


後ろのキーバはうまく回り込んで撃とう

最初の難関

　いきなり難関。キーバが左に4機、右にも4機、計8機同時に出現して挟み撃ちを仕かけてくる。自機めがけて一直線に飛んでくるので、うしろから体当たりされないように。ちなみに、イオのロックを外しておいたのがここで非常に効いてくる。キーバから逃げ回ることで自然にイオがキーバの方を向いてくれるので、ショット連射で簡単にキーバを一掃できるのだ。

ショットは迅速に

　直後に右上からエッヘンが出るのでためショットを数発撃って迅速に破壊しよう。
　この後がまたまた問題。画面中段に出てくる岩に砲台がついていて、ビームを撃ってくる。特に岩の後ろ側の、ちょっと撃ちづらい位置に配置されている砲台がガンだ。岩の上にいき、イオがあるならばレバーを左上に入れて、イオを右下に向けて撃つ。イオがない時は連射ショットの下に出る弾で砲台を撃つか、無視してビームのスキをみて右に抜けてしまおう（これがラクにできれば苦労はしないのだが…）。
　この砲台だけでも厄介なのだが、さらにヒドいことに、ここで再びキーバ8機の前後からの挟み撃ちが。岩が邪魔でよけるスペースも狭いし、砲台からのビームも怖いという、このステージの最難関。イオがあると、右に自機を動かすだけで自動的にイオが左を向いてうしろからのキーバを撃ってくれるので楽チンだ。


エッヘンをすぐに破壊しないと詰む！


ボイジャー完全分離を使うのも
1つの手


このあと左側に回り込んで撃て！


ド真ん中でキーバをよけて撃とう

イオがない場合は、キーバは下に誘導して上によけるとうまくいくだろう。岩のおかげで、左からくるキーバ4機のうち下の2機は自動的に消滅してくれるので、上の2機だけよければいいと思えば少しは気が楽になるかな？
　岩が画面外に消える頃、下からエッヘンがやってくる。直後にキーバ8機挟み撃ち攻撃があるので、画面左端中央でワープアウトしてきたキーバたちの隙間に入ってスプレッドビームを撃ち、先にキーバ達を片づけよう。エッヘンは自機の正面にくるのを待ち、それからためショットで攻撃だ。

ボス直前

　最後に、ラフが数機、キーバが上の方に5機出る。うまくためショットを撃ってキーバを撃破しよう。惑星間の狭い通路に砲台が配置されているところは、連射ショットで砲台を破壊していくのが最良の方法であろう。
　ここで出現するイオのアイテムは、ただ何となく配置されているわけではない。イオは対ボス戦の必須アイテムなのだ。忘れずにゲットせよ！


この5匹のラフが結構撃ちにくいのだ

BOSS ウウカ

ムカデ君。よく見ると何となくかわいい奴だ。

攻撃方法は3種類

こいつの攻撃方法は3種類ある。しかし、今までにあったような、ダメージを与えることで形態を変えるタイプではなく、一定の行動パターンとして攻撃方法を変えていくのだ。

最初は画面左下隅でボスの登場を待とう。いきなり猛烈なスピードで突進してくるので結構びっくりするが、左下にいれば大丈夫。弱点である頭が自機の目の前にきた時に、さりげなくためショットを撃ち込んでダメージを与えてあげるといい感じだ。

このボスの最初の攻撃は、画面内を所狭しと高速で動き回りながら石つぶてをばらまくというもの。この時は画面左端にいれば安全。そう、先ほどの位置からまったく動かなくていいのだ。何もしなくてもイオとボイジャーが石つぶてを完全に防いでくれる。ボス本体の体当たりも食らわない。何て楽チンなんだ。

（ちなみにこういう状態を一般的に安全地帯というが、ここは一つおシャレに「社長モード」とかいってみよう。なぜ社長かって？ それはもちろん「見てるだけで何もしなくていい」から。みーてーるーだーけー）。

この攻撃の間はずーっとショットを連射しながらボーっとしていてもよいが、できればボスが顔を自機の方に向けた時にためショットを撃ち込みにいくように。この方がボスを早く倒せる（当たり前か…）ので、安全度が格段にアップするからだ。

しばらくするとボスが体を丸めて画面中央付近で停止する。これが2つ目の攻撃に移行する合図だ。

2つ目の攻撃は、体を丸めたまま同じ位置をくるくる回り続け、レーザーとザコをばらまくというもの。この時のベストポジションは、ボスの正面よりも自機一機分ほど下。ここがレーザーに対して死角になっている。死角は数多くあるが、ここが最も合わせやすい。ザコはショットで破壊可能だし、数も少ないのでまったく問題ではないだろう。ボスの頭が左側にきた時に頭を狙ってためショットを撃ち、ダメージを与えていこう。

それからさらにしばらくすると最後の攻撃になる。うまくダメージを与えていけば最後の攻撃に移行する前にボスを倒してしまうことが可能。最後の攻撃は難しいので、やはりそれがこないうちにボスを倒すのが理想的だ。

さて、その最後の攻撃とは、口からのブレスと、自機を狙うビームによる攻撃。では、この形態の対処法を説明しよう。

口からのブレスは、画面左端にいれば問題ではない。ここまでは奴のブレスは届かないのだ。マヌケ。

凶悪ビーム攻撃

問題はビーム攻撃。猛烈な勢いで連射してくるので、何も考えずに上や下に移動してよけ続けているといずれ画面端に追い詰められて死んでしまう。最初に上か下の端付近に自機を置いておき、ビームが飛んできたらゆっくりと誘導しながらよけていこう。こうしてよけていると、一定時間ごとにボスがビームを撃ち止める。この時に反対方向に切り返せばバッチリ。（注・切り返しとは、敵弾の隙間を使って自機の移動方向を逆転させ、画面端に追い詰められないようにすること）。

この攻撃の最後に誘導レーザーを一本出して最初の攻撃に戻る。以下繰り返しである。誘導レーザーは見た目がキレイなだけ。『OUT OF眼中』。


ここで待てば突進は全然怖くないぞ


最初の攻撃はここが安全地帯なのだ



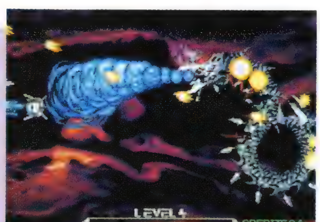
顔がこっちを向いたらためショット！



第2の攻撃はここが安全地帯（またか）



全然届かない間抜けな青いブレス


誘導しながら徐々に下に逃げていき…


隙間で切り返して今度は上に逃げよう

OverTop™



秘密の裏道と能力の違う8台のマシンに注目!!

突如、発表されたADKのレースゲーム『オーバートップ』。前号に引き続き今号では、前号であまりくわしく説明できなかったコースと裏道、ついに完成した8台のマシン、そして全コースを走りきるのに必要なテクニックの3つを紹介しよう。



競り合うコースは全7コース。山有り、砂漠有りだ

挑むは起伏に富んだ7つのコース

レースはヨーロッパのどこかの国にある普通の公道でおこなわれる。そのため、整備されていない道はもちろんのこと、積雪地帯や砂漠を走ることもありうるというわけ。

また、コースは全部で7つ用意されている。個性的なコースばかり揃っているので、それぞれのマシン特性を活かした走りが必要になりそうだ。

運がよければ得をする裏道が今、熱い!!

各コースに最低1つはあると思われる裏道。実際の場所についてはまだ明かされていないが、どういった種類のものなのかは分かった。

まずは、まさに裏道といった感じのあぜ道。オフロードが得意なマシンはいいが、苦手なマシンが走るとまさに地獄。余計に時間をロスする場合がある。

次に特定のマシンのみ得意とする裏道。例えるならば、水陸両用のマシン「AKWD－I改」のみ湖の上をスイスイと走れるということ。他のマシンでも走れるが、ものすごく遅くなってしまう。

また、極端に道は違わないけど大きなコーナーをショートカットできる裏道もある。

必勝テクニック ドリフトをマスターせよ!!

ドリフト走行とは、コーナーの手前でブレーキングしたあと、素早くハンドルを切り込むことによりリアタイヤを滑らせ、素早く車体の向きを変えて、コーナリング後の立ち上がりを速くするための高等テクニックだ。最近ではドリフトキングの異名を持つ「土屋圭一」が使うことでも有名。

まあ、ウンチクはさておき、このドリフトを使うか使わないかで、タイムにかなり差が出る。そんなに難しくないので、しっかりマスターしたい。

使えるのは個性的な8台のマシン!!

この『オーバートップ』で使用できる8台のマシン。前号でも紹介したが、この8台のマシンにはそれぞれ特徴があり、オンロードだけが得意なマシンもあれば、オフロードのみ得意なマシンもある。また、マシンによっては特殊能力があり、水の上を走ることが得意なマシンもある。

前号では4台のマシンしか紹介できなかったが、今号では残りの4台のマシンを紹介。



一般車もこのレースに参加する。初心者向けだ

情報公開第2弾!!

CG加工したマシンを見よ!

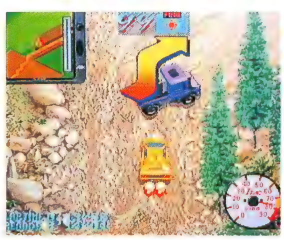
ADK	レース	178M
MVS 今冬発売予定 価格未定	カセット 発売日未定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定



湖にダイビング！ このマシンだと走れる



こんなバイクでしか通れそうもない裏道もある



オフロードではこのマシンでドリフトしろ



4輪ドリフトはこんな感じのマシンがよく似合う

メーカー	車種	特性
HONMA	SAFALI 750	オフロードバイク。軽快なハンドリングと加速が魅力。
亜星	DOMINATOR	5ドアのRV。オン、オフ共に強いスタンダードカーだ。
PLOT	146comp	軽量がウリのマシン。スピード、パワーはないが安定して走れる。
ADpower	FALCON395	ごっついオフロードカー。悪路、オン、オフ共に安定して強い。






超人学園ゴウカイザー

テクノスジャパン	格闘アクション	186M

MVS	発売中 88,000円	カセット	発売中 29,800円	CD	発売中 7,800円

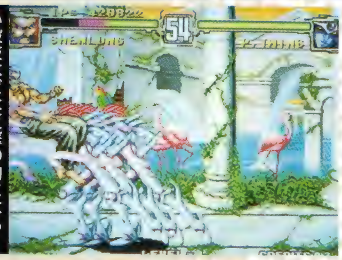
ボス攻略＋全キャラCPU攻略

今回のゴウカイザーの攻略は今まで紹介できなかった全キャラのCPU戦＋ボス攻略をしていこう。

攻略／ジェイケイ

対プラトニック・ツインズ

こいつに対しては、とりあえず待つのが基本。ガードを固め、スキのある技に反撃していくことになる。下手に必殺技や強攻撃を出すと、突進必殺技で反撃されてしまう。



必殺技などは反撃の的になる

こいつのしてくる行動は、跳び込み、歩いてきて通常技、ダッシュ攻撃、ダッシュから投げといったところ。

跳び込みは意外と遅いので、対空技が強いキャラにとってはチャンス。確実に迎撃してダメージを与えていきたい。

通常技はしゃがみ強キック（振りの遅い足払い）が狙い目。ガードしたり、空振りさせれば反撃できる。単発以外に、しゃがみ弱キック×1～2（振りの速い足払い）→しゃがみ強キックと出してくることが多い。この場合、大抵空振りするので覚えておこう。

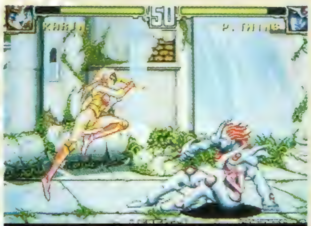
ダッシュ攻撃、ダッシュ投げには、近づいてきたらしゃがみ弱キックを出して対抗する。連発すると相手の通常技で潰されるので、近づいてきたところに1発ずつ出すようにしよう。これを出さずにガードを固めているだけだとダッシュ投げを食らってしまう。

キャラ別のパターンに移ろう。まずアトランティスの場合だが、跳び込みは弱キャプテン・スプラッシュで迎撃。しゃがみ強キックは、ガードしたらダッシュ攻撃、空振りには弱キャプテン・スマッシャーで反撃が可能。

起き上がりには、弱キャプテン・シューターを重ねると、まれに突進必殺技で抜けてくることがある。ガード後弱キャプテン・スマッシャーだ。

不動丸は、しゃがみ強キックに立ち強パンチで反撃していこう。しゃがみ強パンチをガードしたあとでも入る。ただ、ギリギリで空振りしたしゃがみ強キックだけは、立ち強パンチを出そうとすると食らってしまう。これだけは見過ごすように。跳び込みは不動陣・天で返すことができる。

かりんと京介は、まずしゃがみ強キックのスキにダッシュ攻撃を入れてダウンさせる。そのあと、起き上がりに目の前までダッシュしてガードすると、突進必殺技をガードできる。ダッシュのタイミングは、吹き飛んで2回バウンドした直後、完全にダウンする瞬間あたりがちょうどいい。



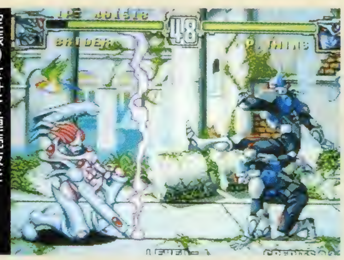
こんな感じでダッシュして突進技を誘う

ガードしたあとは、京介は遠距離立ち強パンチ→キャンセル飛燕烈脚で反撃して繰り返そう。飛燕烈脚は如意棒撃に化けやすいので注意。これは、ガード後すぐにレバーを中立にするか、強パンチボタンを押しっ放しにすれば防げる。

ブライダーは、ブライダー月面キックで相手の対空雷が当たらない間合いに着地すると、対空雷の空振りを誘うことができる。スキにダッシュ攻撃（遠距離立ち強パンチ→キャンセル強ブライダー卍キック）を入れて繰り返そう。

ブライダー月面キックは、近ければバックジャンプ、遠ければ垂直ジャンプから、着地寸前に出すとやりやすい。

端に追い詰められたら、しゃがみ強キックをガードしてダッシュ攻撃で反撃、そのあとパターンにもっていこう。



空振りさせて連続技を

神龍は、遠めで強の放影掌連発が有効。自分が画面端なら、突進必殺技を食らっても起き上がりに目の前にいるので、投げることができる。間合いが近いときは、跳び込みを弱烈脚昇で返すか、しゃがみ強キックをガードしてダッシュ攻撃で反撃してパターンに持っていこう。

シャイアは、画面端でジャンプ強パンチのパターンが通用する。間合いが遠いときは、➘+強キックの連発も有効。遠いときは➘+強キック、追い詰められたらジャンプ強パンチパターンと使い分けよう。

マリオンなら、バックダッシュで間合いを離してフライングモードに入り、対空雷がギリギリ届かないところをうろうろしていると、そのうち対空雷を空振りしてくれる。スキに強フリーフォールアタックを決めて繰り返そう。

画面端に追い詰められたら、跳び込みを弱アンプッシュ・リフターで返すか、しゃがみ強キックの空振りに弱グライディングモードで反撃してダウンさせ、パターンに。



間合いは意外と適当でいい

対王牙

こいつにも待ちが基本。画面中央で闘うと、ワープ炎攻撃が裏回りでくることがあり、危険。まずは画面端まで後退し、ガードを固めよう。

反撃のチャンスは、おもに以下の3つをガードしたあと。①ダッシュパンチ攻撃。これは近いと2回当たり、2発目はしゃがみガード不能だが、立ちガードすれば反撃できる。密着状態なので投げが入るほか、連続技での反撃もOK。②炎をまとって突進してくる技。やや間合いが遠く、投げるのは辛い。打撃技からの連続技で反撃しよう。③ワープ後、炎をまとって出現する技。これは画面端にいれば正面にしかこないので安心。肝心の反撃だが、リーチがあり素早い技に限られる。

そのほか、上昇する対空っぽい技を出してくることもある。これは1回で終わるものと、2回連続のものがあり、見極めを誤ると食らってしまう。1回か2回かを確認してからでも間に合うので、あせって手を出さないように。ガードしたあとは連続技が決まる。ただ、1回の方は多少スキがないので、遠いようなら無理せずしゃがみ強キック程度で妥協するのが無難。

跳び込みはガードが無難。②や対空っぽい技につなげてくることが多いので、そこまでガードしてから反撃しよう。

肝心のガード段だが、遠い時は①を警戒して立ちガードでOKだが、ワープしてきた時や、近いときはしゃがみガードするように。このキャラには下段パンチから超強力な連続技があるのだ。①はしゃがんでいても1発目はガードできる。これを見たらすぐに立ちガードに切り替えよう。

次にキャラ別に見ていこう。まずアトランティスだが、①と②には、しゃがみ弱キック数発→キャンセル弱キャプテン・スマッシャーで反撃。①なら4発、②なら2発まで入る。③はしゃがみ強キックだ。

不動丸は、①と②にはしゃがみ弱キック数発→キャンセル強抜刀霞斬りを。しゃがみ弱キックは①なら4発、②なら2発まで入る。③にはいい技がないので無視。

かりんなら、①と②にはしゃがみ弱パンチ数発→キャンセル弱如意棒撃。①は1発、②は3発まで。③は、立ちガードしたあとしゃがみ弱キック→キャンセル弱飛燕烈脚だ。

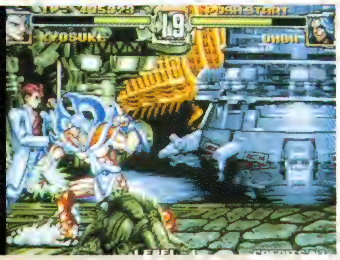
ブライダーは、①、②はしゃがみ弱キック数発→立ち弱キック→キャンセル強ブライダーハリケーンで。①には3発、②には1発だ。③には強ブライダーハリケーンが入る。しゃがみガードしていると①の1発目が空振りするため、ほかのキャラよりも素早く反応する必要があるので注意。

神龍は、①や対空っぽい技には投げを入れて画面端に追い詰める。あとは起き上がりにしゃがみ強キックの先を重ね、キャンセルで百歩神撃を出すとヒットするので、繰り返していけば勝てる。②にはしゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→キャンセル弱烈脚昇で、③には立ち弱キックで反撃だ。

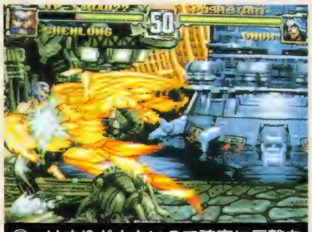
京介は、①と②には立ち強パンチ→キャンセル強影走りで反撃、③には立ち弱パンチを入れよう。ダウンさせたあとなどに、スキを見て伐折羅を召還しておけば、①に立ち強パンチ→キャンセル伐折羅絞叉檻→裏回り前ジャンプ強キック→立ち強パンチ→キャンセル強影走りが決まる。

シャイアは、①にはレバー後ろで投げ。あとは起き上がりに➡（左向きなので⬅だが）＋強キックを重ねると、1発目をガードしたあと2発目を食らってくれる。繰り返し重ねて以上。③には➡＋強キックが入る。重ねパターンに持っていくこともできるが、いちいち間合いを詰める必要があるので難しい。②は投げられないことも多いが、とりあえず投げを狙ってみよう。

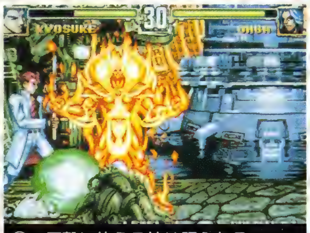
マリオンなら、①、②にはしゃがみ弱パンチ数発→キャンセル弱グライディングモードだ。①には4発、②には2発入る。ダウンさせたあとはフライングモードに入り、画面最上部で待機していると、飛び道具で後退しつつ、対空っぽい技を出すことがある。これを確認したらすぐにレバーを↙に入れて着地、空振りのスキにしゃがみ弱パンチ×4からの連続技を決めよう。これは確実ではないのだが、見た目がいいのでやってみて欲しい。



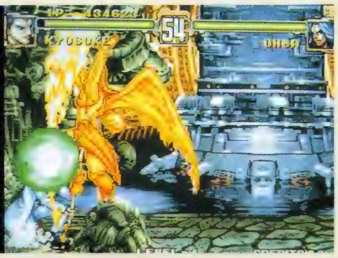
①、しゃがみガード不能だ



②、けずりが大きいので確実に反撃を



③、反撃に使える技は限られる



しっかり見極めてから反撃を

対ゴウカイザー

跳び込みから通常技とハイアースラッシュを使い分けてくる。跳び込みはひとまずガードするのが無難。

ハイアースラッシュは、近い間合いでガードすれば反撃可能。マリオンは強グライディングモードを、ほかのキャラはダッシュ攻撃を使おう。かりんと京介は射程が短かく届きにくいが、硬直は短いのですぐに技を出せば間に合う。

ジャンプ攻撃のあとは、しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強キック→キャンセルバーニングスラッシュと出してくることが多い。しゃがみ強キックのガード硬直が解けた直後に、アトランティスは弱キャプテン・スマッシャーを、ブライダーは弱ブライダーハリケーンを、シャイアはジャンプ直後に強キックを、ほかのキャラはダッシュ攻撃を出せばバーニングスラッシュに反撃できる。不動丸とマリオンはできないので無視。

地上では、歩いてきて強キック（パンチ）を出したり、バックファイヤー・エルボーを出してくる。強パンチ（キック）をガードしたら、アトランティスは近距離のみしゃがみ強キック、かりんもしゃがみ強キック、シャイアは➡＋強キック（ガードされても2段目かヒットしやすい）マリオンは立ち弱キック、他のキャラはダッシュ攻撃で反撃。

バックファイヤー・エルボーはスキが大きいので、ガードすれば連続技のチャンス。有効な連続技は以下の通り。

アトランティス…しゃがみ弱キック×3→キャンセル弱キャプテン・スマッシャー。不動丸…しゃがみ弱キック×4→強抜刀霞斬り。かりん…しゃがみ強パンチ→キャンセル強如意棒撃。ブライダー…しゃがみ弱キック×3→近距離立ち弱キック→キャンセル強ブライダーハリケーン。神龍…しゃがみ強パンチ→遠距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル百歩神撃。京介…近距離立ち強パンチ→キャンセル強影走り。シャイア…近距離立ち強キック→キャンセル強スマッシュ・バンバン。マリオン…しゃがみ弱パンチ×3→キャンセル弱グライディングモード。



飛び道具の上を飛び越して攻撃できる



突進技は全体的にスキが大きい

対ヘルスティンガー

とにかく跳び込みが多く、そこからの連続技が強力。それ以外はあまり怖くないので、スキのない弱攻撃で牽制しつつ、跳び込みを確実に返していくことになる。このときの牽制は、無理に相手に当てていく必要はない。連発し過ぎないように注意。

ビーティッド・ニードルは素早い技なので食らってしまうことが多いが、ダメージが少ないのであまり気にしないで攻めていこう。

アトランティスは、しゃがみ弱キックで牽制し、跳び込みは弱キャプテン・スプラッシュで返そう。射程が短いので離れ過ぎないように。

不動丸は、しゃがみ弱キックで牽制、垂直ジャンプ強パンチで返す。間合いは広めにとろう。落としたら、すぐに立ち強パンチを出すと食らってくれることが多い。

かりんなら、立ち弱パンチの先端を当てるようにして牽制、垂直ジャンプ強キックが対空だ。ジャンプ攻撃を昇りで出す場合、レバーとボタンが同時だと地上技に化けてしまうので注意。ワンテンポ遅らせてボタンを押すように。

ブライダーは、立ち弱キックの先端を当てるようにして牽制、跳び込みには弱ブライダーハリケーン。間合いが遠ければ立ち強キックでもOK。

神龍は、しゃがみ弱キックで牽制して弱烈脚昇で返す。ダウンさせたら起き上がりに強放影掌を重ねてけずろう。

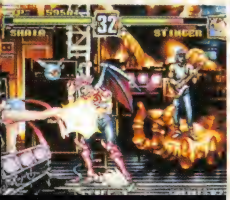
京介なら、少しづつ後退しながら立ち弱パンチで牽制、跳び込みはしゃがみ強パンチで返そう。木刀の先端で返すように出すのがベストだ。端に追い詰められたら、こんどは前進しつつ立ち弱パンチをコツコツと当てていき、跳び込まれたらくぐって立ち弱パンチ。位置が入れ替わるので最初のパターンで。

シャイアは、画面端で待ち、↙+弱キックで牽制、真上に跳び込んできた時だけ⬅+弱キックで落とそう。そのあとは少しだけ前進し、着地に近距離立ち強キック↓キャンセルスマッシュ・バンバンを重ねるとまず食らってくれる。斜め上に跳んできたときは、一応⬅+弱パンチで迎撃できるのだが、弱パンチと弱キックの間に死角があるので、真上以外はガードするのが無難。

マリオンは、立ち弱キックが牽制に、弱アンブッシュ・リフターが対空に使える。アンブッシュ・リフターは早めに出すようにしたい。



←+弱キックで落として…



着地に強キックから連続技だ

対キャプテン・アトランティス

跳び込んでくることが多いので、確実に対空技でダメージを与えていこう。アトランティスは滞空時間が長いので反応しやすいのだが、裏回りになりやすいので注意。間合いは広めにとろう。

歩いて近づいてきたときは、リーチの長い技を先端が当たるように出すとヒットすることが多い。当てたあと跳び込んでくることが多いので、じっくり様子を見つつ、跳んできたら対空で返し、歩いてきたらリーチの長い技で追い払っていく、というのが基本。

また、スタート直後程度の間合いで垂直ジャンプして、キャプテン・スプラッシュ or しゃがみアッパーの空振りを誘うパターンもある。たまにジャンプしてくることもあるので、早めにジャンプ攻撃を出しておいて迎え撃とう。

アトランティスは、しゃがんみガードで待ち、跳び込みを弱キャプテン・スプラッシュで返していく。近づいてきたらしゃがみ強キックだ。

不動丸の対空は不動陣・天。相手が地上にいるなら遠距離立ち強斬りを先端が当たるように出していこう。

かりんは立ち弱パンチで追い払い、跳んできたら弱の飛燕烈脚で迎撃。

ブライダーは、対空、追い払いの両方に⬅+強キックを使う。対空に使う場合、近いと潰されるので、少し後退してから出すように。相手がジャンプ攻撃を早めに出してきて、後退できなかったらガードするのが無難。

神龍は、近づいてきたら遠距離立ち強パンチ↓キャンセル百歩神撃で追い払う。これは起き上がりに重ねてもいい。跳び込みには弱烈脚昇で。

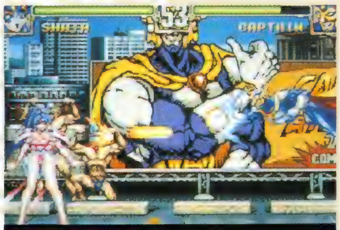
京介は、最初に離れて伐折羅を召還しておき、伐折羅跳躍宴を対空に使う。歩いてきたら遠距離立ち強パンチ。

シャイアは、画面端まで後退して、近づいてきたらバックジャンプ昇り強パンチを繰り返していけば勝てる。大きく間合いを離せば、スリーウェイ・ビーマー連発も有効だ。

マリオンは、遠距離立ち弱キックで追い払い、跳び込みを弱アンブッシュ・リフターの迎撃でOK。



跳び込みもあるので技を出しておこう



1発目は飛び越せないのだ

対不動丸

こいつも跳び込んでくることが多い。確実に対空技を出していけば勝てるだろう。ただ、ダッシュからの投げが多いので、牽制も忘れずに。

跳び込みをガードしても、立ち強パンチや抜刀霞斬りなど、スキの大きい技につなげてくることが多い。無理に対空技を出さず、ガードしてから反撃してもいい。

また、起き上がりに技を重ねることによって、何らかの行動を誘えることがある。

キャラ別に見ていくと、アトランティス、不動丸、京介は対ヘルスティンガーと同じでいい。不動丸は対空に不動陣・天を使おう。アトランティスは大技のスキに弱キャプテン・スマッシャーが入ることを覚えておくといいだろう。

かりんなら、跳び込みはとりあえずガードし、大技のスキにしゃがみ強キックで反撃してダウンさせる。そのあと、起き上がりにジャンプ強キック↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル弱如意棒撃をガードさせると、飛び道具か跳び込みがくる。どちらも弱飛燕烈脚で反撃が可能だ。画面端に追い詰めたら、しゃがみ強パンチの前にしゃがみ弱パンチを×3をはさむようにしよう。

ブライダーなら、大技をガードしたあとにダッシュ攻撃（立ち強パンチ、抜刀霞斬りには遠距離立ち強パンチ↓キャンセル強ブライダー卍キックが入る）で反撃してダウンさせ、ダッシュで近づいて起き上がりに⬅+強キックを重ねると、立ち強パンチを誘うことができる。ガードして前述の連続技で反撃し、繰り返していこう。

神龍は、跳び込みを落とすほか、画面端に追い詰めたら、しゃがみ強キック↓キャンセル百歩神撃の繰り返しで固めるパターンも有効。ガードされてもかまわず繰り返せば、そのうち食らってくれる。

シャイアは、大技のスキにダッシュ攻撃でダウンを奪い、起き上がりに➡+強パンチを重ねると、立ち強パンチを空振りしてくれる。そのスキにダッシュ攻撃を入れよう。

マリオンは、大技のスキに弱グライディングモードを入れるか、対空弱アンブッシュ・リフターでダウンさせ、起き上がりにダッシュで近づいてからしゃがみ強パンチ↓キャンセル弱グライディングモードを重ねると、しゃがみ強キックを誘える。ガードしてしゃがみ強パンチ↓キャンセルグライディングモードを決めよう。グライディングモードは↙⬇↘+キックで出せるので覚えておこう。



威力はないが性能はなかなか

ブライダーならこの技で誘おう


対かりん



全キャラ共通の反撃チャンスだ

やはり待ちが基本となる。如意棒撃や立ち強パンチ（キック）をガードしたあとに反撃しよう。筋斗雲操法はしゃがみガード不能なので注意。
体力が少なくなると、火炎連峰を多用してくる。跳び越せば連続技のチャンスなので見逃さないように。
アトランティスと不動丸なら、まず大技をガードしたあとダッシュ攻撃で反撃してダウンさせよう。
そのあとは、起き上がりにしゃがみ強キックの先端を重ねておくと、ガードしたあとに跳び込んでくるか如意棒撃を出してくる。跳び込みは弱キャプテン・スプラッシュや不動陣・天で返し、如意棒撃はガードしてダッシ攻撃で反撃して繰り返そう。不動陣・天を決めたあとは、起き上がりに跳び込みから連続技が決まりやすいので覚えておこう。
かりんなら、投げられない程度にしゃがみ強キックをめり込ませると、筋斗雲操法か跳び込みがくる。しゃがみ強キックのあと、すぐ弱飛燕烈脚を出すと、筋斗雲操法は潰すことができる。跳び込みには空振りするが、反撃を受けることはまずないので安心。
京介は、遠距離立ち強パンチの先端を重ねると、如意棒撃を誘うことができる。ガードしてダッシュ攻撃で反撃、以下繰り返しでOK。
ブライダーは、大技にダッシュ攻撃で反撃。起き上がりには目の前に着地するようにブライダー月面キックを空振りすると、飛燕烈脚を誘うことができる。ガードしてしゃがみ弱キック→立ち弱キック→キャンセル強ブライダーハリケーンを決めよう。

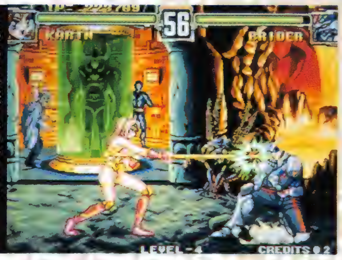


こんな感じで空振りしておこう

神龍は、大技にはダッシュ攻撃を。対不動丸戦で書いた画面端での固めや、間合いを離しての放影掌連発も有効。
シャイアは、画面端まで後退し、バックジャンプ直後に強パンチを繰り返すだけでい い。遠いときは出さず、近づいてきた時のみ出すように。
マリオンは、弱グライディングモードが有効。適当に突っ込んでも結構当たる。ガードされると立ち強パンチ→キャンセル如意棒撃などを出してくるのだが、ガードできるので弱グライディングモードで反撃すればいい。

対ブライダー

ブライダーもよく跳んでくる。対空技を中心に闘おう。ただし、ブライダーの跳び蹴りは裏回りで当たりやすく連続技も強力なので、返せないようならガードしよう。
ダウンを奪えたら、相手が起き上がる時に、スタート時よりやや遠い間合いで早めに垂直ジャンプしておこう。ブライダーハリケーンや昇り蹴りの空振りを誘うことができる。ブライダーハリケーンには連続技で、昇り蹴りは対空技で反撃して繰り返そう。
アトランティス、不動丸、神龍、京介、マリオンは、弱攻撃で牽制し、対空技で落とすパターンが通用する。神龍なら端に追い詰めての固めや、離れて放影掌連発も有効。牽制には、マリオンはしゃがみ弱パンチを、そのほかはしゃがみ弱キックを使おう。
かりんなら、跳び込みはとりあえずガード。そのあとしゃがみ強キックやスライディングを出してくるのを待ち、しゃがみ強キックで反撃しよう。これでダウンさせたら、起き上がりに強如意棒撃の先端をガードさせると、そのあと跳び込んでくるので、弱飛燕烈脚で反撃して繰り返そう。
ブライダーは、跳び込みから連続技を狙っていく方がいい。いきなり跳び込むのではなく、しゃがみ強キックやスライディングをガードしてダッシュ攻撃で反撃し、起き上がりにジャンプ強キックで跳び込むといい。大抵ガードされるが、そうなったらしゃがみ弱キックを2～3発ガードさせて前ジャンプすると、ちょうど裏回りになる。食らうまで繰り返そう。



このあと跳び込んでくる



ブライダーは裏回り強キックで

シャイアは、対かりん戦で書いた画面端でのバックジャンプ強パンチパターンが通用する。自分がジャンプ直後、相手が空中という状況だと、そのあとは昇り蹴りやブライダーハリケーンを出すことが多い。少し様子を見ておき、ブライダーハリケーンがきたら近づいて投げや連続技を決め、昇り蹴りならバックジャンプ昇り強パンチを当てよう。昇り強パンチのあとは同じ状況になるので様子を見る。

対バトルマスター神龍

こいつに対しては、シャイア以外なら使うことができる共通パターンがある。
離れている時以外はとりあえずしゃがみ弱キック（マリオンはしゃがみ弱パンチ）を連発。これだけで勝手に突っ込んできて食らいまくってくれる。ヒットした時に連続技まで決められればベスト。ダッシュしてきた時など、近い間合いから数発当たる場合が狙い目。遠距離で1発だけヒットした時は難しい（無理？）ので見過ごそう。
跳び込んでくることもあるが、ジャンプスピードが速いので対空技で返すのは難しい。ガードして離れるのを待とう。
しゃがみ弱攻撃からつなげる技は、アトランティスはキャンセル弱キャプテン・スマッシャー、不動丸はキャンセル強抜刀霞斬り、かりんはダッシュ攻撃orキャンセル弱如意棒撃、ブライダーは近距離立ち弱キック→キャンセル強ブライダーハリケーン、京介はダッシュ攻撃、マリオンはキャンセル弱グライディングモードがいい。
突っ込んできてしゃがみ弱攻撃を食らう以外に、バックステップから放影掌というコンビネーションを使ってくることが多い。これは確認してからでも、ジャンプで跳び越せば反撃できる。やや間合いが遠いので以下の連続技をおすすめする。



しゃがみ弱キック連打が有効

アトランティスはジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→キャンセル弱キャプテン・スマッシャー。不動丸はジャンプ強パンチ→立ち強パンチ。かりんは、ジャンプ強キック→遠距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル強如意棒撃。ブライダーはジャンプ強キック→強ブライダーハリケーン。神龍はジャンプ強キック→遠距離立ち強パンチ→キャンセル百歩神撃。京介はジャンプ強パンチ→立ち強パンチ。マリオンはジャンプ強キック→弱グライディングモード。
シャイアのみ、このパターンが使えないのだが、対かりん戦で書いた、バックジャンプ強パンチのパターンで勝つことができる。



昇り強パンチはこんな感じで

対紫紅京介

京介は強力な対空技がないので、跳び込みから攻めていくといい。

跳び込むと、京介は大抵ジャンプ攻撃で迎え撃とうとしてくる。早めにジャンプ弱キックを出して、逆に潰してやろう。空中で攻撃を当てたら、着地と同時に跳び込むと、連続して空中で食らってくれることが多い。うまく連続で当てて画面端に追い詰めれば、さらにパターンになりやすい。



早め弱キックで逆に叩き落とそう

ジャンプ弱キックが地上で当たった時は、弱攻撃を連発して間合いを離してから、再び跳び込んでいくといい。弱攻撃がヒットしていたら、対神龍戦で書いた連続技につなげてやろう。



このあと連打で投げが入る

また、ジャンプ攻撃がガードされた時に、間合いが近ければ着地と同時に投げを入れることもできる。これは完全なはめ技なので、返されることはない（起き上がり直後にジャンプ攻撃を当てた時は不可能）。相手が食らっていると強パンチ（キック）に化けてしまうのだが、京介など、強パンチの出が早いキャラはこれが連続技としてつながってくれる。ジャンプ攻撃を地上の相手に当てたあと、レバー横＋強パンチ連打で投げか連続技が自動で選択されるのだ。強パンチ（キック）からキャンセル必殺技まで入力しておけば完璧だ。

このはめ技は、京介以外にも（対人戦でも）通用するので、覚えておくといいだろう。

ただし、伐折羅を召喚させてしまうとやっかい。対空技として使ってくるのだ。判定が強く潰せないうえ、威力もあるので、こうなってしまったら跳び込みは控えるようにしたい。ガードを固めて待ち、影走りのスキに反撃したり、跳び込みを返したりして地道にダメージを与えていこう。

アトランティスは、ジャンプ距離が長いので、遠距離から前ジャンプして早めに弱キックを出し、空中で当たったらバックダッシュで離れてから再び前ジャンプ、地上で当たったら連続技か投げ。

シャイアのみ、対かりん戦で書いた、画面端でバックジャンプ強パンチパターンを使おう。式神攻撃もつぶせることが多い。

対シャイア

シャイアに対しても、シャイア以外なら使える、バッグンのパターンがある。

とりあえずガードして待ち、歩いて近づいてきたら前ジャンプすると、何かしら技を空振りしてくれるので、そこにジャンプ攻撃からの連続技を決めることができるのだ。スタート直後に跳び込んでも、連続技が決まることが多いので覚えておこう。

注意点は、相手が歩いている時以外の、技を出している時に跳び込んでしまうと、技を空振りしてくれずに対空技を食らってしまうこと。相手をよく見て、歩いてきたところに跳び込もう。また、間合いが遠すぎてもやはり対空技を食らってしまう。これに関しては写真を参照に覚えてしまうのがいいだろう。



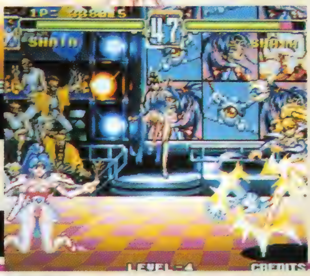
連続技だが、対ゴウカイザー戦で書いたものをジャンプ強攻撃からつなぐといい。シャイアは気絶しやすいらしく、不動丸などは1回の連続技で気絶させることもできる。ほかのキャラでも、もう1度連続技をきめれば気絶するので、さらに連続技を決めてやればほとんど勝ちだ。

このパターンが使えないのがジャンプが遅いアトランティスとシャイア。

アトランティスは、間合いが離れている時は強キャプテン・シューターを連発。近づいてきたらしゃがみ強キック→キャンセル強キャプテン・シューターで追い払おう。跳び込んできたら、着地を投げてしまうといいだろう。

シャイアは、間合いを離して→＋強パンチ、↘＋強キックなど、射程の長い技を連発していくだけでいい。たまに相討ちになってしまうこともあるが、気にせず出し続ければ勝てる。跳び込んできたらやはり着地に投げを入れよう。

跳び込みはこの位の間合いから



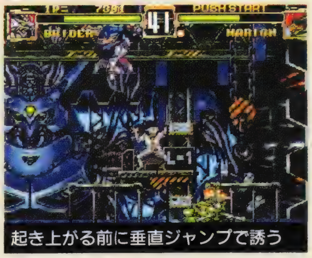
遠めから攻撃していれば勝てる

対マリオン

やはり基本はガード待ち。反撃のチャンスはグライディングモードやグランドウォッシャーをガードした直後。

グライディングモードはスキが大きく、ガード後の間合いも近いので、連続技で反撃できる。ただ、めり込まないように当たった時は連続技が入らないので、しゃがみ強キック程度で妥協しよう。

グランドウォッシャーは近い間合いでガードした時のみ、ダッシュ攻撃や突進技で反撃可能。遠いと反撃できないので手を出さないように。



起き上がる前に垂直ジャンプで誘う

一度ダウンさせたら、スタート時よりやや近い間合いで、早めに垂直ジャンプしておくと、アンブッシュ・リフターを誘うことができる。ガードして連続技で反撃してやれば、繰り返してパターンになる。

また、垂直ジャンプの間合いを少し離すと、グライディングモードかグランドウォッシャーを誘えるようになるので、やりやすい方でパターンにするといいだろう。

このパターンは、どのキャラでも使うことができる。アトランティスなら、ダウンしたマリオンが2回バウンドしたら垂直ジャンプすると、ブライダーなら、連続技で強ブライダーハリケーンを決めたあと、すぐにダッシュ→垂直ジャンプとやると、ちょうどよくアンブッシュ・リフターを誘えるなど、タイミングを覚えてしまえば楽勝だ。

そのほか、不動丸なら、強抜刀霞斬りにつなぐ連続技を決めると、グランドウォッシャーを出してくることが多い。すぐに跳び込んでジャンプ強パンチから再び連続技だ。

京介は、対京介戦で使った、跳び込みパターンでもOK。

シャイアは、やや遠めの間合いからの↘＋強キックが有効。また、中間距離からすーぱーしゃいあ人を出すとほとんど食らってくれる。

飛び道具を出してきても上を飛び越せる



マリオンは、遠めでフライングモードで飛んでいると、ジャンプ攻撃で落とそうとしてくるのだが、届かずに当たらない。そのあとは連続でジャンプしてくるので、1回目のジャンプを確認したら着地し、2回目のジャンプに立ち強パンチ→キャンセル強アンブッシュ・リフターの空中連続技を決めよう。

NEO·GEO関連メーカーコメントパーティー 第3弾

新年もめでたく明けて、今年も何かオモシロそうな予感…。ということで、日々ゲームにまみれて仕事に励むメーカーのみなさまの魂のおたけびを聞くよろし〜!!

㈱エス・エヌ・ケイ

新年のごあいさつは『リアルバウト餓狼伝説』に『ネオジオワールド』だ!!

ふっふっふ…計らずも中村さんの弱点を知った…ふーん、そうですか…飛行機、飛行機…と…

ネオジオフリーク読者の皆さん、ＳＮＫ宣伝課の中村です。新年あけましておめでとうございます。今年もよろしくお願い致します。

と、言ったお決まりのご挨拶から始まってしまいましたが、みなさんは年末年始をいかがお過ごしでしたか？　初詣に行かれた方、スキーや温泉旅行を楽しんだ方など様々だと思います。私は優雅にリッチにシャレた海外旅行を満喫する…予定でしたが、大の飛行機嫌いだったことを思い出し、残念ながら泣く泣く中止し「どこでもドアがあればな〜」などと、つまらないことを考えながら、重箱の隅を突いていました（笑）。でも、お正月はのんびりと、コタツにでも入りながらテレビやビデオやネオジオで楽しむ。これが一番（笑）。

まぁ、どうでもいい、くだらない話はこれぐらいにして、ゲームの話を少ししましょう。

餓狼シリーズ第5弾『リアルバウト餓狼伝説』についてですが、『餓狼』といえばこのお兄ちゃん「テリー・ボガード」をはじめ、前作『餓狼伝説3』の登場キャラ10人に、ボスキャラであった山崎・秦兄弟はもちろん、キム、ビリー、ダックなどお馴染みのキャラも登場しています。

私自身は「キム使い」なもんで「キムのダンナ」の復活はうれしい限りですし、ダックのカワイイ相棒ピーちゃんも健在です。

システム面でも「コンビネーションアタック」、「リングアウトシステム」、「オーバースウェー」、「潜在能力」など様々な要素が進化、改良されています。特に「リングアウトシステム」の演出は楽しいですよ。

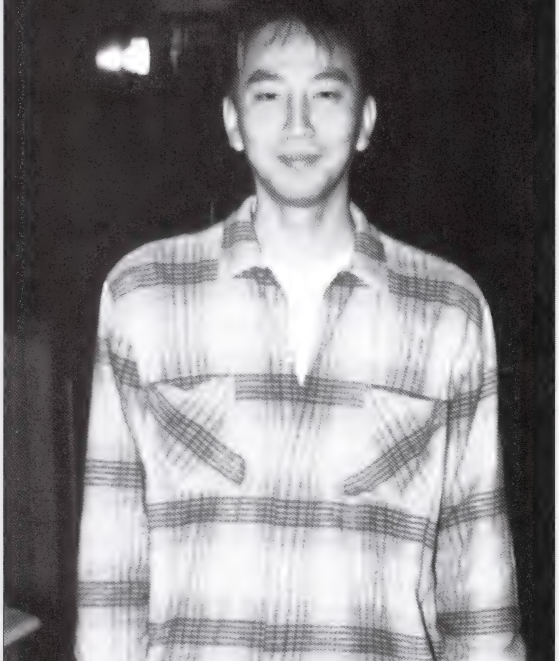
それと忘れちゃいけないのが、ギース・ハワード。今回がギースにとって『最後の闘い』になるんです。ギースならびに餓狼シリーズをこよなく愛している読者の皆さん、ギースの最後を見届けてください。

ところで、昨年12月23日茨城県土浦市にオープンした『ネオジオワールド』へは行きましたか？　エッ！　まだいってないって、明日にでも行ってください（笑）。

『ネオジオワールド』は全国でも最大級の屋内型テーマパークだけあって、とにかくデカイ！　まずは、ハイテクアトラクションを導入したアミューズメントフロアで、映像シミュレーション『アイマックス・ライドフィルム』をはじめ、チーム対抗戦型レーザーシューティング『Q-ZAR』や、バトルカート・アトラクション『ドリフトキング』などを存分に体験してください。

その他『ネオジオキャラ（餓狼・サムスピキャラ）がボウラーを応援』全30レーンある『ネオジオボウル』や全41室のカラオケスペース『ネオ・ステージ』、サッポロビール工場直送の生ビールと美味しい美味しい料理が味わえるレストランスペース『パティオ』など一日中楽しめるわ、満喫できるわ、またきたくなるわのワンダホー・テーマパークです。『来たれ、ネオジオワールドへ！』

P.S. 皆さん、N○Kの受信料はちゃんと払いましょう（N○Kは見てません、なんてウソついちゃダだぞ）。



宣伝課　中村昭夫

㈱アイマックス

楽しく、熱く、激しくドラマチックでハッピーなゲーム、只今制作中!!

ネオジオフリーク読者のみんな、あけましておめでとう。みんなはどんなお正月を過ごしたのかな?

君たちにとって今年も良い年でありますように、微力ながら祈っています。

さて、アイマックスという会社のことは、前回のこのページでわかってもらえたと思うけど、みんなが楽しく、熱く、激しく、ドラマチックでハッピーになれる、素敵なゲームを作っているところなんだよ。

そんなアイマックスが今度「人間鑑定機 ラズマタッズ」の続編「人間価格鑑定機ラズマタッズII」をいよいよ発売!!

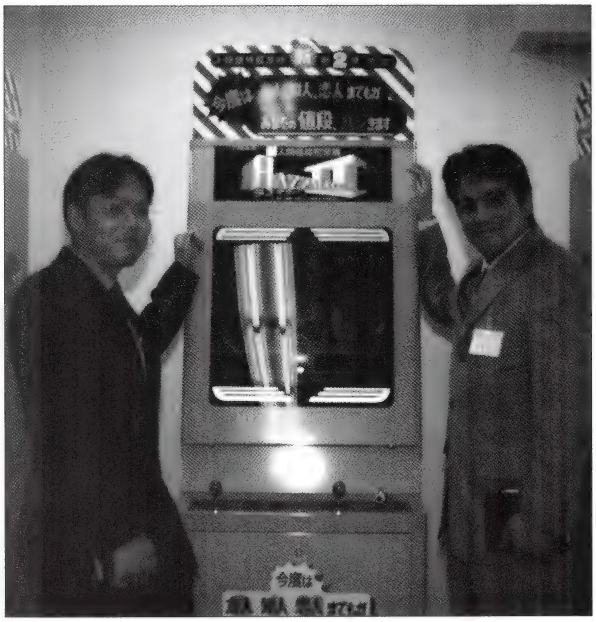
今回はなんと、自分の値段だけでなく、他人から自分はいくらの価値で見られているのかを、恐怖のラズマタッズ研究所（ラズ2研）が開発しました。

TVや雑誌で大評判、桂三枝や間寛平、吉川十和子もプレイしたラズマがグレードアップしたラズIIは今年の冬、ゲーセンであなたをシビアな目で見つめているよ。

話をネオジオに戻すけど、今、僕たちが一生懸命力を入れて作っているソフトがなんと……いや、これは内緒にしておくよ。

2月のAOUショーでは、みんながびっくりするようなすげー奴をひっさげて、アイマックスが華麗にNEO・GEOワールドにデビューする予定なんで、みんな腕を磨いて楽しみに待っててくれよな!

ラズマタッズIIの前でにっこり新ちゃん青ちゃん。この笑顔でアミューズメントな毎日を送っておられるのだろう。



アミューズメント事業部
青木 徹（左）
新宮健一（右）

㈱エーディーケイ

ゲームもスノーボードも、「やっぱ遊びは命がけ!!」

明けましておめでとう! と、はじまってはみたものの、○○月にこういうこと書いてると何だか業界人っぽくっていいよね。それはそれとして、今回も半分宣伝、半分ヨタ話でいくぞ! まずは宣伝から。

ひさしぶりのネオジオでのレースゲームが出るぞ、タイトルは『オーバートップ』! 具体的な発売日は今現在未定なんだけど、斜め視点でバイクやスーパーカーやはやりのRVが、いっしょに走っちゃうってえゲームだ。操作もATでとっても簡単! 何よりすごいのは、

「裏道」

とにかく正規のコース以外にも別のルートがあるんだ、探し出してタイムアタックに燃えてくれ! 詳しくは記事の方で読んでね。

おっと宣伝はこれだけじゃない、そう! いよいよ次号ではさらに次の新作ゲームが動き出す! 内容その他はまだまだ紹介できないんだけど、楽しみに待っててくれ!（載らなかったらゴメン）

なお、新作についての質問にはまだ一切答えられないぞ。とにかくひたすら待つべし!

あ、まだ半分いってないや…後は私事で勘弁してください。

冬ですね～、実は去年からスノーボード始めまして、といってもまだ3回しかやってない初心者もいいとこなんですけど、覚えたての猿状態で、これ書いてる時から雪の知らせにウズウズしてる。スキーやってる時から面白そうだな～と思ってて、始める前から板買っちゃったりしてました。趣味は浅く広く、新しい遊びは軽薄に飛びつくってのが信条かな。ろくな人間じゃないよね。他にもカラオケや車、そして当然ゲームに夢中な毎日ですね。あっあとウイングとエヴァは目が離せないです。今後は夏の遊びも覚えたいかな。一方でバイクやギャンブル、サバイバルゲームは最近遠ざかってるから、けっこう飽きやすいのかなぁ。機会があればまた始めたいんですけどね。

で、まあちょうどこの文章が出る頃が新作の準備でなんだで一番忙しいし、冬の間それが続くんだけど、みなさんに楽しい情報を伝えるという大事な仕事をこなした上で、合間をぬって滑りに行こうと思ってます。やっぱ遊びは命がけですな。

あっそうだ、遊びの話ばかりしてきたけど、遊びたくても遊べない受験生のみなさんはいよいよ追い込みですね。体に気をつけて今までの成果を発揮して下さい。

最後になりましたが、今年もADKのゲームを応援していただけるよう宜しくお願い申し上げます。

なるほど。このフットワークの軽さがあーしてこーしてこーなって、田口さんの優しさにつながるのですね（??）



広報デザイン課 田口創

サイトロン・アンド・アート㈱

仕事のためのスキーか、スキーのための仕事か、スキーのためのスキーか…

無理な頼みも何とかしてくれちゃう半澤さんは、とっても頼れるお兄さん…別に何かくれってわけじゃないですヨ

みなさん、こんにちわ！またまた登場、サイトロンレーベル宣伝担当の半澤です。相変わらずゲームをやってますか？ 私はドライブゲームばっかりですけどね。

11月19日に発売されたサイトロンレーベルのNEO・GEOゲームミュージックCD・VIDEOはなんと4タイトル！

NEO・GEO作品では初のオーケストラアルバムである『餓狼伝説シンフォニック・サウンド・トラックス』と『侍魂シンフォニック・サウンド・トラックス』共にシリーズのベストアルバムでもある、豪華版。海外レコーディングで収録されたものだぞ。

そして家庭用のコンシューマ機としても有名な『天外魔境真伝』がついに登場。NEO・GEOCD版もボーナストラックとして収録しており、もちろん豪華声優陣によるボイスも収録している。

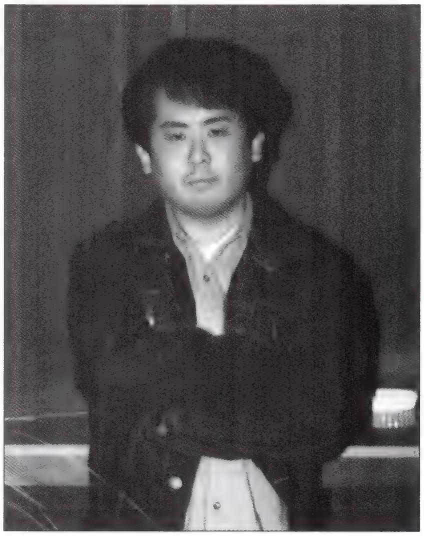
そしてビデオでは1500円という破格値で発売の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〜最強王座争奪戦〜』ゲーム誌対抗のトーナメント戦であり、もちろんNEO・GEOFREAK誌も出場。結果はもちろん…。

11月はどばぁ〜っとって感じだったけど、12月は1タイトル。でもタイトルは最強。

NEO・GEOで今話題の『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が早くもオリジナルバージョン完全収録で1500シリーズで12月16日発売だ。SE、VOICEも収録しているので桜井智ちゃんがやっているリムルルの声もバッチリ聞けるぞ。『斬紅郎無双剣』は、その後もアレンジアルバムやビデオなども発売する予定なので期待してね。また、1月にはレコード店にて、NEO・GEOCD作品のCDやVIDEOが勢揃い、グッズなどももらえるネオジオフェアー第3弾がおこなわれるのでそちらも期待してね。

というわけで、ますます活発なNEO・GEO。サイトロンも負けずにCDやVIDEOを出していくので応援してね。私のファンレターもうれしいけど（笑）、サイトロンから出してもらいたいタイトルや企画案があったらお手紙くれるといいな。

というわけでちょっと私の私的な話。夏がキライで冬が大好き。この時期になるとスキーに行きたくてしょうがない。土日に日帰りでスキー場にいって、月曜日からは仕事。コレが結構ハイな状態になって仕事がすすむのだ（笑）。それはきっとそれほど仕事が好きなのだろう。いや、本当はスキーか…。



AV制作部　半澤勇一

㈱ザウルス

人気のタイトル『ステークスウィナー』がいよいよCD版に!!

背筋をぴんと伸ばし、いつでもきっちりと応対してくださる依田さん。その瞳の奥は静かに熱く燃えている…!?

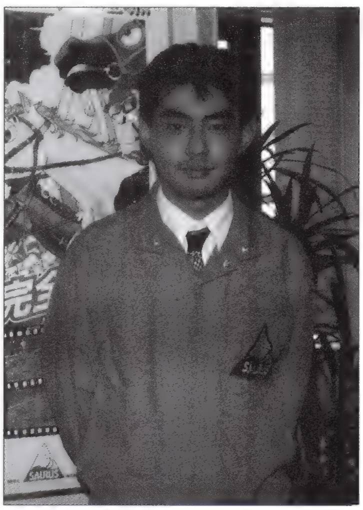
どうも、ザウルスの依田です。さて、年末年始のご挨拶ということで、フリーク編集部のウラウラから依頼がありましたので、ごあいさつさせて頂きます。昨年は㈱ザウルスのゲームを可愛がっていただきまして大変有り難うございます。おかげさまで弊社開発のネオジオソフトは、高いご支持をいただきまして、特に『ステークスウィナー』においては、いまだにアミューズメントスペースで高インカムを記録しています。今年も'95年に負けないように、みなさまに楽しんでいただけるソフト開発を進めていきますので、何卒よろしくお願いいたします。

と、挨拶がおわったところでちょっと残念なニュースがあります。現在開発中の『超鉄ブリキンガー』の完成が、多少延びてしまいました。現状でも充分にゲームとしては遊べるものに仕上がってきていますが、さらなるクオリティアップを目指して開発・調整期間を延長することとなりました。「クオリティアップを目指し」なんてありきたりの理由に聞こえてしまうかもしれませんが、現バージョンを見てみると、以前フリーク本誌に掲載していただいたものから映像的にも明らかにクオリティアップしていますし、フリーク本誌にも掲載していない秘密のシステム（フフフ…）も追加され、ゲーム的にも格段に面白くなりました。今年の2月くらいには、業務用として登場しますので、ぜひ楽しみに待っていて下さい。

さて、今度は明るい話題。ザウルスオリジナル格闘アクションとして発表されている『超神拳（仮称）』の正式タイトルが決定しました。その名も『神凰拳』です。フリーク今号でも紹介していただきましたが、せっかくスペースをいただいているので、私からもここで特徴をご紹介します。既存の格闘アクションでは、あたりまえとなりつつある通常攻撃の「目押し」による連続攻撃ですが、『神凰拳』ではさらに空中での目押し攻撃が可能になっているのです。例えばその使い道として、ジャンプ弱キック（目押し）→弱パンチ→上昇攻撃→強パンチ（キャンセル）→必殺技…といった空中必殺技も可能となっているのです！ もっとも、タイミングはシビアですが…。

さて、最後はネオジオCD版『ステークスウィナーGI完全制覇への道』の話題。業務用で人気の高い『ステークスウィナー』がついにネオジオCDに登場します。アクションゲームとしての面白さはそのままに、生産・育成の要素がプラスされて面白さも倍増。発売は2月を予定していますので、お年玉を残しておいて下さいね。

それじゃ、このへんで!!



営業部　依田智雄

㈱サミー工業

『麻雀ハイパーリアクション』が、パワーアップした！そして………!!

どうも、サミー工業の竹中です。

あいかわらずサミー工業っていうとネオジオは動いていません…。

(いないと思うけど、)『ピューポイント』の続編なんかが出ると思っていた人は、本当にゴメンなさいぃぃぃ…。

最近発表しましたえっちゲーム『麻雀ハイパーリアクション』も大好評で、ほっとした今日このごろです。

さて、アーケードの新作についてですが、こちらもまたえっちなゲームを出す予定です(ボクはとっても嬉しいです)。

今度はかなりいっちゃってて、かなりかなりスゴいです。どこがスゴいのかは、残念ながらまだいえません。が、近々発表予定なのでご期待下さい(特にキャラデザインが…)。

話は変わりますが、最近サムライスピリッツの新作をやっています。それにしてもガルフォードのパピィ抜きがこんなにつらいものだとは思いませんでした。あいも変わらぬ覇王丸の攻撃力には閉口しますし…。

あ、そうそう忘れてた！

実は『麻雀ハイパーリアクション』が、セガサターンで発表されることになりました(超極秘!?)。

そして、な、な、なんと、わざわざキャラクターを1人追加しておもいっきりパワーアップしてしまったのです!!

ゲーセンではまった人はぜひぜひどうぞ!! なお、発売は今年の春です。

なんて素直な文章なんだ…。そんなあなたの心の中は、透明度日本一を誇る摩周湖のように澄んでいるに違いない!?



アミューズメント事業部　竹中博史(左)

サン電子㈱

サンソフトネオジオ第2弾 遂に決定!! もちろん今度も自信作!!

みなさん、お久しぶりです。と、言ってもボクのことを覚えている人もいないと思いますけど…。

この文章をみなさんが読んで下さっている頃には、ボクは広報の仕事を引退して新しい仕事をしています。つまり、ボクがメーカーコメントの原稿を書くのはこれが最後ということになります。

まだ、ネオジオのソフトは『ギャラクシーファイト』1本しか発売されていませんが、本当に思い出に残るソフトになりました。

「ゆーめーになるのだぁ！」というのはルーミのセリフですが、格闘ゲームでメジャーになりたいという我々スタッフの思いでもあるわけです。

しかし正直なところ、まだマイナーの域を脱してはいないというのが現状です。某アニメ雑誌のイラストコーナーに掲載されたルーミのイラストに「もっとゆーめーになってほしいのだぁ」というキャプションがつけられていたのを発見したときは、思わず苦笑したものです。

難易度が高すぎるというのが一般的な評価ではありますが、手ごたえのあるマニアックなゲームづくりは、サンソフトの昔からの伝統のようなものでもあります。古くからサンソフトを知っている人はご存じだと思いますが…。

話は変わりますが、ボクの後任で広報を担当するのは、うら若き乙女2人であります。30男のボクより20代前半の若い女のコの方が、ネオジオフリークの編集の方々もウレシイのではないか？ と思う次第であります。きっとそうだと思います。いや、そうに決まっている。正直に白状しろ！ …てなわけで、新しい広報のいずみちゃんとみゆきちゃんをよろしくお願いいたします。あ、2人とも名前がひらがななんですよ。並べて書くとなんだか水商売っぽい感じがしないでもないですね。なーんてことを書くと怒られるかな…?

最後に、みなさんお待ちかねのサンソフトのネオジオソフト第2弾のお話をちょっとだけ…。ジャンルは格闘アクション。タイトルは『ファイターズ7(仮称)』。どんなゲームか、タイトルから思いっきり想像してみよう！ はたして前作『ギャラクシーファイト』との関連はあるのか？ 闘うアイドル、ルーミを超える美少女キャラの登場はあるのか？ 興味が尽きませんね！ 詳しくは続報を待て！

…てなところですね。もちろん今度も自信作ですからみなさん楽しみに待っていて下さいね。

新年そうそうなんだかちょっと寂しいのだぁ…。そのわりにはなかなかムフフなこの気持ちは何なのだぁ……?



国内営業グループ　山本英夫

データイースト㈱

長～い沈黙を破り遂にデコゲーがネオジオに復活!!

どうもはじめまして！ そしてよろしくお願いします。デビル君のように「よゆうだも～ん」といきたいですね

ネオジオフリーク読者のみなさんこんにちは！ そしてはじめまして。つい最近、宣伝担当になった海老智弘です。『エビ』なんて冗談のような名前ですが、冗談ではなくこれが本名なんです。格闘ゲームはとっても好きなので、いつもNEO・GEOゲームで楽しく遊ばせてもらってます。前の部署で働いていたときは、ある一角で『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』がものすごく流行っていて、昼休みや夕方になると、仲間たちとコントローラーの奪い合いをしながら（本当は順番にやっています）いつも対戦していました。キャラクターは草薙京、八神庵、リョウ・サカザキ、タクマ・サカザキ親子あたりが人気で、同キャラ対決なんかもよく見られていました。ちなみに私は、ユリがお気に入りでよく使っていたのですが、あまり上手くないので、リョウの汚い（？）連続攻撃の前に手出しをする前にやられてしまい、いつも悔しい思いをしていました。この『ザ・キング・オブ・ファイターズ』もいいゲームですが、この本が店頭に並ぶ頃には、こんどはきっと『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』がプレイされていることでしょう。社内でプレイできるのが、今から本当に楽しみです！

ところで、デコゲーファンには本当にお待たせしました。長～い長い沈黙を破り『ダンクドリーム』以来、約1年半ぶりにNEO・GEOゲームに復活することが決まりました。タイトルは、みなさんご存じ『マジカルドロップ』の続編『マジカルドロップ2』（そのまんまですね）です。『マジカルドロップ』のあの可愛いキャラそのままに、いろいろなギミックが加えられて、さらにプレイしやすく、さらに奥の深いパズルゲーをモットーに開発しました。また、キャラクターも6体から10体に増えて、前回登場したボスもプレイできるようになったので、キャラクターごとの駆け引きだけでもかなり楽しめると思います。『マジカルドロップ2』は3月頃発売予定なので、もうしばらくお待ち下さい。

これからも、みなさんのご期待にそうよう頑張っていきますので、今後ともデータイーストと宣伝課の海老をどうぞよろしく！



宣伝部　海老智弘

㈱テクノスジャパン

お帰りくにおくん、テクノスのネオジオ第3弾は君に任せた!!

電話の向こうでいつもはきはき応対してくれる川添さん。その明るさを、徹夜明けの私たちにも分けてください…

ネオジオフリーク読者のみなさん「はっぴー・にゅー・いやー!!」

世間では暖冬なんていってるけど、やっぱり冬だもん寒いよねェ。冬はやっぱり家でコタツに入ってミカン食べながら、フリークでも読んで…そう、これがサイコー。ところでみなさんは風邪なんかひいてませんか？ そして冬休みはじっくり堪能したかな？ といっても短いんだよね、冬休みって…。私は野を越え山を越え、休み中スノーボードに明け暮れてましたヨ。雪山の寒さはハンパじゃなかった。読者のみなさんの中にも、スキー場に行った人もいると思うんだけど、ゲームに没頭していた人も多いんじゃないかなぁ…。

で、やってみた？『ゴウカイザー』。11月にCD版が登場したよね。アーケードやカセット版には入っていない、キャラクターのあ～んなデータや、あ～んなモードや、こ～んなキャラが使えちゃうんだよネ♥ 去年この誌面上で超必殺技の紹介もしたから、もうばっちり楽しんでもらってるよネ。そうそう、近ごろ「ゴウカイザー、クリアしました」って電話が多いのでこの場を借りてお礼をいわせてもらうね。「最後まで頑張ってくれてありがとう、とーってもウレシイです。キャラデザインの大張センセも喜んでいたよーっ」でね、ゲームじゃないんだけど、ゴウカイザーの魅力たっぷりの何かがこの春登場するよ。「何か」は、これからのお楽しみネ!!

テクノスのネオジオ第3弾もいよいよ登場だよ。今度は今までの対戦格闘という分野からちょっと離れて、スポーツもの。なつかしのあのキャラ『くにおくん』が復活。その名も『くにおの熱血闘球(ドッジボール)伝説』。過去にFC、SFCが発売してたのは知ってるよね。ドッジボールという部分では同じだけど、画面やシステムなどもかなり改良されていて、移植というよりまったくの新作と言ってもいいくらい。内容はこれから雑誌で紹介していくから、楽しみにしててネ！

これからもっともっと寒さが厳しくなっていくけど、みんな風邪ひかないようにね！ もちろん、テクノスジャパンもこの寒さに負けないように、元気いっぱい頑張っているからネ。そして今年も楽しいゲームを作っていくよう、努力するから応援ヨロシク！

それではみなさん、次回お会いする時まで、お元気で!!



広報宣伝課　川添清子

㈱ナスカ

でんでんシャレレんならん ある朝の出来事 損したんは誰や!?

せち辛いこの世間に冬が来て、体感温度は低下の一途をたどっているというのに…なんちゅーええハナシや…!!

いよいよせんちめんたるな秋深まりそして冬色の愛、っちゅうて、んん～詩人やねぇ、わいも…。寒うなってきても我がナスカの開発は、熱気バサラで頑張ってまっせ～。

ああ、そやそや熱気ゆうたら僕の上の部屋に住んどる夫婦ですわ。なにが熱いゆうてその夫のひとがまぁヤーサンなんですわ。関東の人にもわかるようにゆうたらなんや、ヤッチャンゆうんでっか？ まあ、そういう職業の人が住んだはるわけですわ。

ほんで問題はその夫婦げんかや夫婦げんか。まあ、昔から夫婦げんかはワンちゃんも食べへんいいますけど、ここのんはほんま凄いんでっせ。まずはじめは、茶碗やらが割れたりするような音から始まって、罵詈雑言ゆうんでっか、まあお互い口きたのうののしりあわはるわけですわ。ほんでいっつも最後は嫁はんの方が、殺されるみたいな叫び声をあげはって、部屋からおん出されてしまわはるんですわ。

こんなんを、夜中に気持ちよう寝とったら僕の部屋の天井ドスドスいわしてやらはるんでっせ、ほんまたまらんわ。

中でもこの前凄かったんいうとね、まあいつも通りおん出されはって、ほんで朝んなって僕が出勤前の優雅なティータイム決めたろ思て、缶コーヒー買いに出たら、知らんおばちゃんが「ちょっと兄ちゃん、あの人助けてあげて」ゆうて指さされはるから見てみたらまあ、例の嫁はんが壁に張りついとるやないですか。正確にいうたら、階段の踊り場のところの窓の外の数センチのひさしの上に立ってはったんやけどね。僕の部屋が2階やからそこ3階やで。おん出されてるもんやから、下着姿やがなほんなもん。なんかひさしを伝って窓から部屋に入ろうとしたらしいんやけどね。

ほんで僕勘弁したれや思たけど、助けにいきましたがな。けどそんなんもうおばちゃんやし、重たあて持ち上がれへんのですわ。しゃあないから向かいの銭湯にハシゴ貸してくれゆうて頼みにいったら、朝から何ゆうとんねんゆうて、悪もんみたいにいわれてね。僕かていいたないわそんなん。ほんで、じゃあいいですわゆうたら今度はなんや人を薄情もんみたいにいうて、って怒らはって…。なんで僕が怒られなあかんねん。ゆわしてもうたら薄情もんやんけ、人が落ちかけとるからハシゴ貸してくれゆうてんねんから。そうこうしとったら、ウーゆうて消防車がようけきてね。まあ、誰かが自殺やとか通報したんやろうねえ。人騒がせにもほどがあるわ。僕はそのせいで会社に遅刻してしまうし、でんでんシャレんなれへん。人の迷惑考ええっちゅうねん、ほんま。というわけで、ナスカの新作『ワールドゴルフツアー』をよろしく。



開発本部　PN／ミーハー

㈱ハドソン

この冬は… 天外シリーズ三昧だ! 楽しみにしてね!!

プーケットでダイビングですか…イイデスネェ…別に嫌味だなんて思ってませんよ…いやホント、ぜ～んぜん…。

明けましておめでとうございます。'95年は読者のみなさんにとって、どんな年でしたか？ 僕は去年の頭に今の宣伝部に移動になって、右も左もわからないうちに、あっというまに月日がたってしまったような感じですね。

天外魔境真伝がアーケードでデビューし、ネオジオに移植され、そしてこのすばらしいネオジオフリーク編集部の人達と知り合えたわけですね。いやーすばらしい！

それから何と！ 去年の年末から今年にかけてSFCでは『天外魔境ZERO』（昨年末）今話題のPLGS（パーソナルゲームシステム）搭載！ 電源を切ってもソフトの中は動いてるぞ！ SSでは『天外魔境外伝 第4の黙示録』！ アメリカを舞台にした壮大なストーリー！ PCFXでは『天外魔境III』天外魔境3部作完結編！ 天外I、IIの謎がすべて明かされる！ と、天外シリーズめじろ押し！ 楽しみにしててね！

話は変わって私事になるけど、去年の10月のはじめにちょっと休みをまとめてもらって、タイはバンコクとプーケットにいってきたのだ！ いや～海がめちゃくちゃきれいで、もうエメラルドグリーンの海だね！ 魚も熱帯魚ばっか！（当たり前か？）潜りながらえさ（パンくずだけど）をあげると、むちゃくちゃ魚寄ってくるよ、テレビみたいだったよ！ すげ～って感じ。皆さんには悪いけど、ゆっくりさせていただきました。

話しつこいけど、久々の海外なんで緊張したんだけどね！

こう見えても俺ね、今から3年前にアメリカはサンフランシスコに半年間留学してたんだよね。だから結構英語は得意！ と言いたいんだけど、そうでもないんだな。普通に会話できるくらいだね（なんかむちゃくちゃ嫌味たらしいなあ、俺）ありきたりだけど、でもやっぱ海外はよいですね～。ちっぽけな日本にいるより広大な世界に繰り出した方が、人間もでっかくなってもんだな～。ネオジオフリークも海外進出だ！ ゲームに国境はないぜ！

いいかげん、話をもどそう。今年は『ネオアクションゲーム』と仮称されている、ハドソンの人気キャラが出るゲームが登場するぞ！ みんな楽しみに待っててね！

それではみなさん、今年もハドソンをよろしくお願いします。



仲縁　中山晃

㈱ビスコ

お年玉情報！『NEO　ドリフトアウト（仮称）』只今開発中!!

新年、明けましておめでとうございます。

昨年は『パズル・de・ポン！』『ゴール！ゴール！ゴール！』と続けて発売してきましたけど、みなさんは楽しんでもらえたでしょうか。

最近、精力的にネオジオソフトを発表しているビスコですが、今年は早々に『NEO　Mr.DO！』が発売されます。また、その後も数本開発が進行していますので、みなさん期待して待っていてください。

でも、いつも期待して待っていろと言っている気がしていますので、今回はみなさんへのお年玉として1作、お教えしましょう。

タイトルは『NEO　ドリフトアウト（仮称）』で、おとし発売しました『ドリフトアウト'94』の続編です。もちろんこのソフトにもセリカやインプレッサ、ランサーが実名で登場します。システム的にも、自車のスピードが上がると画面全体が縮小して前方がよく見渡せるようになったり、直線では車の方向を自動的に修正してくれたり、障害物にぶつかっても簡単にコースに復帰できたりと、いたれりつくせりのシステムになっています（開発担当者いわく『ドリフトアウトシリーズ最強のできです』）。

ラリーファンの人も、そうでない人もぜひ1度遊んでください。期待は裏切りませんん！　それから、ネオジオではないのですがシューティングゲームも近々発売します。ガンガン、派手派手、いけいけドンドン（?）のシューティングです。4種類の個性的な自機を操って、壮快感もバツグン！　2月のAOUショーに出展しますので、ショー会場にきた人はぜひビスコのブースに立ち寄って遊んでみて下さい。

その時、私を見かけた人は声をかけてくださいね。新しい情報が聞けるかも…。ちなみに私は身長180cmくらいで、顔はこの欄の写真を見て下さいね（髪型で顔が変わると言われていますけど）。

ソフトの紹介も終わりましたので、私の近況でもお知らせします。

最近スキューバダイビングに凝っています。4年前から始めて、ここ1〜2年は忙しくて遠ざかっていたのですけど、また時間を作って潜りだしました。ダイビングといえば夏って気がしますけど、冬の海もまた格別なのです。水も澄んでいてきれいですし、冬にしか見れない魚も結構いるのです。ドライスーツ（水が入ってこないスーツ）を着れば、寒くもない！　皆さんも始めてみませんか。この次は海の中を報告しますので。それではまた次回で。



開発室　糸井泰久

冬でもダイビングとは…爽やかな顔して、やることなかなかディープっスねぇ…。海底からのレポート待ってます。

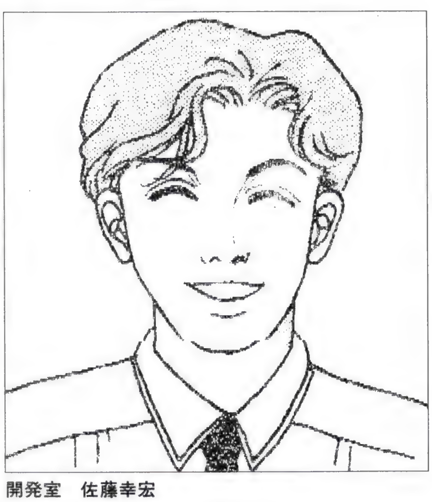
ビデオシステム㈱

密かな思いが実ってヒジョーに嬉しいシリーズ3作目

読者の皆様、新年おめでとうございます。今年も更に面白さを追及し、楽しんでプレイしてもらえるゲームを創造していきますので、どうか宜しくお願い致します。最近の当社の動向といたしましては、12月にネオジオCDで『ソニックウィングス3』を発売し、一息ついたところです。今までなら真尾まお人気が圧倒的だったのですが、このシリーズも3作目ということでついに！　NEWキャラに人気が出てきたのです。その名は「チャイカ&プーシカ」。私、一個人として非常に嬉しいことなのです。彼女らはとてもチャーミングでかわいい！　人気が出ればいいなと密かに思い続けておりました（本当はソニック2だけのアンジェラのほうが好き）。許されるものならば、商品のメインビジュアルに使いたかったくらいです。コスプレなどもけっこう映えるのではないか、SD化して人形キーホルダーにすれば売れないか？　彼女らのイメージ曲をCD化、等身大のポスターなどと考え（結構ファンのくせに商人すぎるかも）をめぐらせている日々です。そういえば、来年の1月に晴海であるワンフェスにて『真尾まお』の1−90㎜人形が出展される予定です。わたしも寒風舞う京都から脱出し、会場へ足を運ぶつもりです。

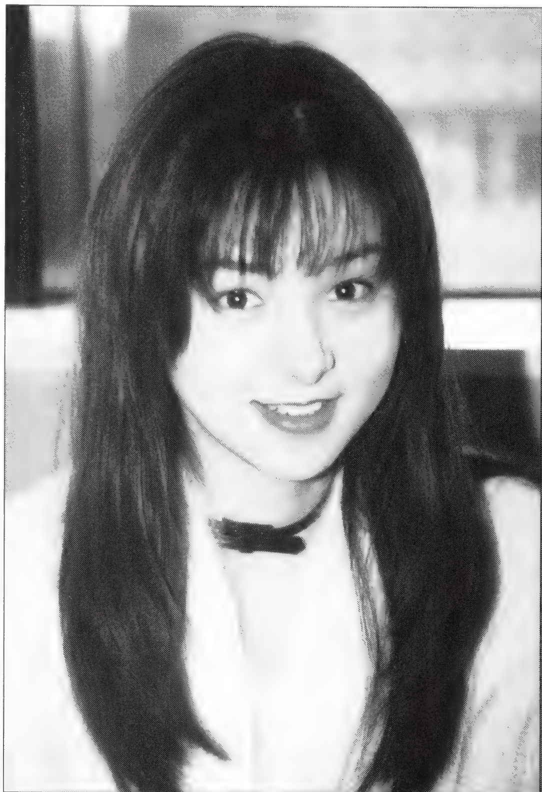
そしてついに待望のソニック攻略本が発売されました!!

自社の製品について攻略本などが出版されるということは、なんて嬉しいことなのでしょうか。この本を見れば結構うまく進めるはずです。開発者が語る楽しい？　開発者秘話・悲話もあります。さらに隠し機体（ディアブローン、USAGI-1の2機種）の出し方も載ってます（ただし掲載が『ホンモノコマンドはどれだ！』形式なので正解を見つけるのに結構苦労する）ので、非常にお買い得ではないかというお薦めの1冊です。価格は1、280円となっております。今後の開発商品についてはヒミツです。が、3Dシューティングなんかで遊んでみたいな、などとソニックチームに言ってみたりしているのですが、聞く耳持たれていないのが現状です。わたし自身、自他共に認めるゲーム下手なので、わたしの発するコメントや意見などは聞くに値しないそうで、腕を磨けと言われても、根本的に不向きなジャンルが多いのでつらいです。大昔のスクランブルやラリーXなんかが得意です。読者のみなさまには、次のソニック（どんなゲームになって登場するかは…?）に期待してもらいたいです。今までのゲームを凌駕する商品を練り上げていますので、楽しみに待っていてください。それでは。



開発室　佐藤幸宏

風邪治りましたか？　気をつけて下さい。電話の向こうの爽やかな声が損なわれると悲しくて夜も眠れないのです。



リムルル声優

桜井智インタビュー

子供に夢を与えるような声優になりたい

『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』でリムルルの声を演じたのは、ゲーム声優としてもメジャーになってきた桜井智さん。

一見、可憐そうに見える彼女だが、その正体は元気○印の少女といった印象。今回はそんな彼女に、声優になってからのことや、斬紅郎のアフレコのことなどを聞いてみた。

《プロフィール》
1971年9月10日生まれ／千葉県出身／血液型AB型／声優歴3年／エルスタッフプロモーションに所属
●現在、ラジオ、TVアニメ、歌手など、幅広いジャンルで活躍中。2月には初の写真集も発売する。ゲームのアフレコは今回のリムルルで2回目。趣味は日舞、洋裁（小物作ること）、キーボード演奏

アフレコは神業!? 初めての時は緊張でガチガチでした

――まずは声優のお仕事を初めてなさった時のことを教えて下さい。

「初めての仕事は『ドラゴンリーグ』のヴィナ姫とウィル少年。一人二役だったので、その使いわけが難しかったといいたいところですが、初めのうちはそれよりも何よりも映像にうまく声を合わせることが難しくて…。初めてのアフレコで体がガチガチになっているから余計にうまくいかなかったんでしょうね。他の声優さんは何であんなにうまく合わせられるんだろう、神業だ！　なんて思ったりもしました（笑）」

――今では緊張することはほとんどない？

「もちろん、初めの時に比べるとほとんど緊張しませんね。そういつもいつも緊張していたら体がもちませんし（笑）、声優の仕事を始めてからもう3年たちましたし（長いようで短いものですが…）。でも、夏におこなったリムルルのアフレコの時はすごく緊張しました。体がガチガチに固まるというのではないのですが…」

――緊張の質が違ったのですか？

「はい。平素、アフレコをおこなうスタジオというのは、私たちがマイクに向かって声を出す部屋と、スタッフの方方が音をミキシングする部屋がガラス張りでへだてられて、別々になっているんです。でもリムルルのアフレコの時は、私たちもスタッフの方たちもみな同じ部屋。まだ映像もできていなかったので、そこでただマイクの前に立って『ヤーッ』とか『トォー』（この時だけリムルルの声で）とか叫ぶだけ。普通のセリフならまだしも、ひたすらかけ声をはり上げるだけなので、スタッフのみんなが見ていると思うとホントに恥ずかしかったですね」

リムルルは可愛い声で負けると悔しいのでネオジオも特訓します！

――アフレコの時に他の声優さんは？

「何と、リムルルの姉、ナコルル役の生駒治美さんが一緒だったんです。初めてお会いしたのですが、役でもお姉さん、実際もお姉さんって感じで、カッコよくて頼りになりそうな人でした。私は4人姉妹の末っ子なんで、〝甘えたがり〟のところがあるのか、お姉さんっぽい人には目がなくて（笑）」

――お姉さんから何かアドバイスとかありました？

「ほとんど仕事の話はしませんでした。2人して食べ物の話ばかり。『あそこの○○はおいしいよ』とか『あそこの××は噂ほどでもなかった』とか。色気ないですね（笑）」

――妹役ということで桜井さんの方は生駒さんに声を意識しました？

「いえ。声だけは自分のオリジナルでいきたいといつも思っていますんで、妹役ということで特別気にかけたりはしませんでした。SNKさんの方も好きに演じてくださいとおっしゃってくれましたし。ただ、今まで他で私が演じたキャラより〝かわいらしい〟声にしようとは思いました」

――リムルルは今まで演じたキャラとは違っていたのですか？





「はい。私はどちらかというと、いつも気の強いキャラを演じることが多いんです。だから自然と怒りっぽい感じの声になりがち。でも、リムルルの場合はアフレコの前、原画を見せていただいた時に、『何てかわいらしいんだろう！　ホントに私が演じてもいいキャラなの（笑）』と思ったんです。それで精一杯可愛らしい声にしてみました」

――御自身の声を実際にお聞きになりました？

「はい。先日取材の時、リムルルで闘っている写真が欲しいとのことだったので、初めてプレイしたのですが、実際に聞くと、何だか照れくさいですね。しかも、負けてばっかりだったので余計に……。それに、負けるとやっぱりクヤシイので、特訓しようと思ってます」

サムライアレンジCDでは歌とミニドラマに挑戦!!

――今度、サイトロンさんが出す『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』アレンジCDのアフレコをするそうですが。

「ええ、そのアレンジCDで私は歌とミニドラマを収録することになっています」

――歌も歌うんですか？

「ええ、私は元々そっち方面の仕事をしていましたし、歌は結構好きなんです。今回、歌う曲はかなりかわいらしいので気合いが入っています」

――うまく歌えそうですか？

「もう練習も始めていますし、大丈夫だと思います（ちょっと弱気）」

――ミニドラマの方はどんなことをするのですか？

「生駒さんのナコルルとのかけあい漫才（笑）というのは冗談ですけど、どんな内容になるかはまだ分かっていません。なんでも5人ぐらいかけもちで収録することになるみたいです」

――大変そうですね。

「大丈夫です。私は役作りが早い方ですから。『スーツ』とその役に入れるんです。だから今回もあまり苦労しないと思うんですけどね（弱気）」

――まさに声優向きの才能って感じですね。

「そんなことはないですけど、やりやすいのは事実ですね」



小さい子って可愛くてついチューしたくなるの

――プライベートのことも少しお聞きしたいのですが、休日などはどうお過ごしですか？

「こういう仕事をしているとすごく遊んでいるように思われがちなんですが、いたって地味ですよ（笑）。休日はたいてい家（桜井さんは現在、実家に住んでいる）にいます。家から出ないといっても私の家はいつも賑やかなんで全然飽きないんです。というのも姉がすぐ近くに住んでいて休みのたびに子供たちを連れて遊びにくるからなんです。しかも、その子供は男3人、女3人と合計6人（今、姉のおなかの中にもう1人いるので、もうすぐ7人目！）。家の中は休みのたびにお祭り騒ぎです」

――それだけたくさんいると大変でしょうが、子供たちが少しずつ成長していくのを見るのは楽しいでしょうね。

「ホントに。一番上の男の子は5才なのですが、最近妙に色気づいているんです。小さい子って可愛くてしょうがなくて、ついチューしたくなりますよね。それでいつもチューしていたのですが、最近、チューさせないんです。妙に照れちゃって…。男の子ってこのぐらいの歳から色気づくんだって新たな発見をしましたね（笑）」

――子供たちは"おばさん"て呼ぶんですか？

「呼ばせません。しっかり教育してますから（笑）。家では、私のことは"ともちゃん"姉のことは"ママ"、母は"お母さん"と呼ばせてるんです」

――子供たちと御自身が演じている番組を見ますか？

「はい。『怪盗セイントテール（桜井さんは羽丘芽美役）』はいつも一緒に見ています。番組の後、子供たちがよく"セイントテールごっこ"をやるのですが見ているとすごく嬉しいですね。幼い頃自分がアニメに影響を受けていたのに、今は自分が子供たちに影響を与えているのかと思うと、何だか感慨深いものがありますね」

――最後に今年の予定を。

「2月にファースト写真集が発売。2月12日には東京ヤクルトホールでバレンタイン・ライブを開く予定です。ぜひ遊びにきてください♡」

――今日はお忙しいなか、本当にありがとうございました。

ファンレターの宛先
〒112　東京都文京区水道2－13－2－201
㈱芸文社分室　ネオジオフリーク編集部「桜井智ファンレター」係

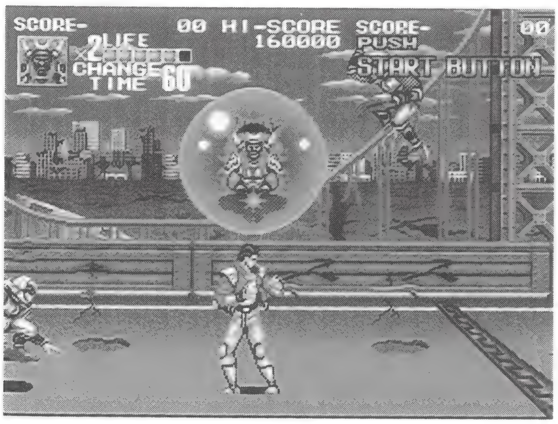
カセット&CD

ネオジオプロムナード

NEO·GEO CDZ

コンシューマー全タイトルリスト 1996年1月9日版

技術重視型＝[技]　知脳重視型＝[頭]　体力重視型＝[体]　スリリング＝[緊]　ファンタジック＝[幻]
ドラマチック＝[感]　簡単お手軽＝[易]　高難易度＝[難]　シリアスタッチ＝[真]　ユーモラスなタッチ＝[愉]
グラフィックに注目＝[G]　システムに注目＝[S]　キャラに注目＝[C]　スカッと爽快＝[爽]　要忍耐＝[忍]
末長く楽しめる＝[長]　短時間プレイも＝[短]　音楽も最高＝[音]　多彩なモード＝[彩]　ちょっとH＝[H]



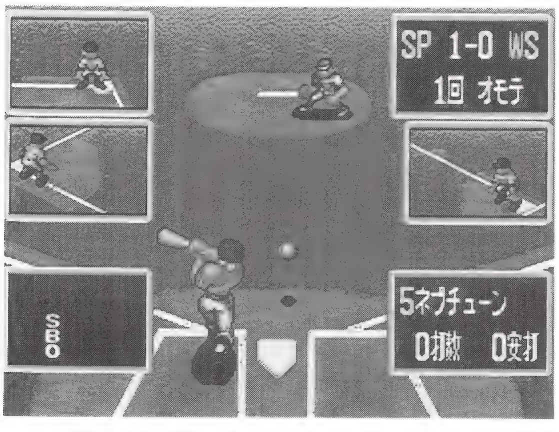
戦国伝承

オーソドックスタイプの横スクロールアクションゲーム。3人のキャラに変身して闘うことになる。何か懐かしい



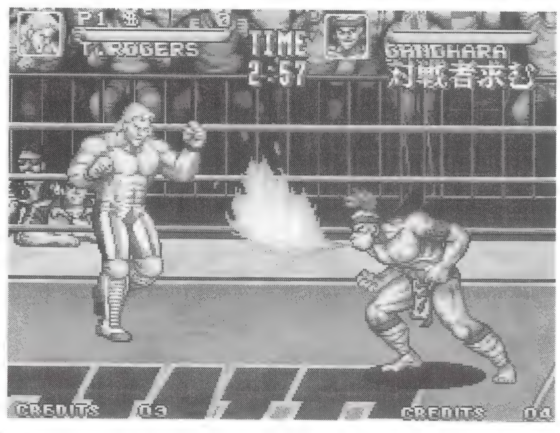
龍虎の拳

『龍虎の拳』は100メガショック第一弾として有名なソフト。隠し必殺技「龍虎乱舞」を探せキャンペーンもあった



ベースボールスターズプロフェッショナル

野球じゃなくてベースボールだ！という言葉が似合うソフト。やはり2人でワイワイいいながらやるのが楽しそう



ファイヤー・スープレックス

正統派のプロレスゲームかと思いきや、火は吐くは、毒霧は吹くはの色物プロレスゲームだった。組んだらボタン連打がすべて

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	46M	¥21,000	¥4,800	[技][感][難][忍]
ニンジャコンバット	ADK	アクション	46M	¥18,000	¥4,800	[体][難][C][短]
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	55M	¥19,000	¥4,800	[頭][緊][真][忍]
サイバーリップ	SNK	シューティング	50M	¥18,000	¥5,800	[技][緊][G]
ジョイジョイキッド	SNK	パズル	22M	¥13,800	¥4,800	[頭][緊][幻][忍]

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
NAM-1975	SNK	シューティング	46M	¥13,800	¥4,800	[技][難][真][忍]
麻雀狂列伝-西日本編-	SNK	麻雀	42M	¥15,800	¥4,800	[真][頭][H]
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	62M	¥21,000	¥4,800	[技][頭][難][長]
ベースボールスターズプロフェッショナル	SNK	スポーツ	50M	¥18,000	¥4,800	[技][易][長][短]
マジシャンロード	ADK	アクション	46M	¥15,800	¥4,800	[技][幻][難][忍]

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	74M	¥25,000	¥5,800	技易爽短
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	122M	¥28,000	¥7,800	技感C
得点王2	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥7,800	易G爽長短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	110M	¥28,000	¥6,800	技幻感難愉S
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102M	¥28,000	¥6,800	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	196M	¥29,800	¥7,800	技感SC彩
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	202M	¥29,800	¥8,800	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	94M	¥28,000	¥5,800	体易爽短音
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	169M	¥29,800	¥7,800	技幻感難C
クイズ　キング　オブ　ファイターズ	ザウルス	クイズ	122M	¥29,800	¥5,800	技頭感易SC
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	82M	－	¥5,800	易S爽長
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	178M	¥29,800	¥7,800	技真C彩
雀神伝説	エイコム	麻雀	82M	－	¥5,800	頭幻感愉長H
餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	266M	¥32,000	¥8,800	技感GSC音彩
クロススウォードII	ADK	アクション	70M	－	¥5,800	技幻感難G長
パズルボブル	タイトー	パズル	32M	－	¥6,800	頭幻易愉S短
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	190M	¥29,800	¥8,800	技感難真SC
得点王3	SNK	スポーツ	158M	¥29,800	¥7,800	技易S長短
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	226M	¥29,800	¥8,800	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	202M	¥29,800	¥7,800	愉C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	不明	－	¥7,800	頭CH
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	250M	¥29,800	¥8,800	技感C爽彩
将棋の達人	ADK	将棋	58M	¥29,800	¥7,800	頭忍長彩
パルスター	エイコム	シューティング	305M	¥32,000	¥8,800	技緊幻難G忍長音
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	186M	¥29,800	¥7,800	感難C
ADKワールド	ADK	バラエティ	不明	－	¥6,800	幻易愉短彩
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	80M	¥29,800	¥7,800	体易S
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154M	¥29,800	¥7,800	技易短
NEO・GEOCD SPECIAL	SNK	バラエティ	不明	－	¥3,800	技易S彩
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	¥32,000	¥8,800	技体真GS

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
リーグボウリング	SNK	スポーツ	26M	¥16,800	¥4,800	技易愉短彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55M	¥19,800	¥5,800	体難忍
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	55M	¥19,800	－	体幻愉
戦国伝承	SNK	アクション	55M	¥19,800	¥5,800	体幻感C
ラギ	ADK	アクション	50M	¥19,800	¥4,800	技幻易愉長短
ASO II	SNK	シューティング	47M	¥18,800	¥4,800	真頭難S
バーニングファイト	SNK	アクション	54M	¥19,800	¥4,800	体感愉C爽
クロススウォード	ADK	アクション	50M	¥21,800	¥4,800	技幻感難真G忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	易爽長短
ロボアーミー	SNK	アクション	46M	¥21,800	¥5,800	体感真C爽
ラリーチェイス	ADK	レース	46M	¥23,800	¥4,800	技難忍短
餓狼伝説	SNK	格闘アクション	55M	¥23,800	¥5,800	易S爽短
フットボールフレンジー	SNK	スポーツ	48M	¥23,800	¥5,800	体易真長短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	技易爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	45M	¥21,800	¥5,800	体感C
ラストリゾート	SNK	シューティング	45M	¥22,800	¥5,800	技感真音
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	68M	¥23,800	¥5,800	易爽長短
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54M	¥23,800	¥4,800	頭感易C爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	SNK	アクション	74M	¥25,800	¥5,800	体感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34M	¥23,800	－	技緊GS
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	82M	¥25,800	¥4,800	愉SC短彩
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72M	¥25,000	¥5,800	技緊難G長音
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	102M	¥28,000	¥6,800	感真S爽短
得点王	SNK	スポーツ	54M	¥23,000	¥5,800	易爽長短
餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	106M	¥28,000	¥6,800	技感S爽音
戦国伝承2	SNK	アクション	74M	¥25,000	¥5,800	技感難忍
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥5,800	体易C短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	146M	¥28,000	¥5,800	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	118M	¥28,000	¥7,800	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	150M	¥28,000	¥7,800	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90M	¥25,000	－	体幻感愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感SC忍

ネオジオニュース No.9

速報!!

ネオジオワールドいきたし されど懐具合が心配な君に…

昨年12月23日にオープンしたネオジオワールド。国内最大級の屋内テーマパークということで、出費も国内最大級になるのでは…と心配している君に真実を伝えよう。これでデートのプランもばっちり、坊っちゃん嬢ちゃん満足ニコニコ、日本全国家族円満だぁ〜!? …それでは各施設についての詳細もまじえ、君のマネープランをしっかりサポートしてみよう!

アミューズメント・テーマパーク「ネオジオワールド」

9種のアトラクションと、最先端のアミューズメントマシンを備えた屋内型アミューズメントテーマパーク。天井高約7mという開放的な雰囲気の中で、非日常空間を演出。1階には手作りのクレープを中心に、本格的ヨーロピアン・カフェ・オレが楽しめるオープンカフェテラスがある。

ビアレストラン「パティオ」

地中海沿岸の旅先で見かけそうな広場と、広場を囲む街角の光景をソフトにイメージ。煉瓦、しっくいの壁、木を用いた複数の空間を演出したビアレストラン。サッポロビール工場直送の生ビール、本格イタリアンピザ、パスタ、バーベキュー料理を提供する。

カラオケ&グルメ「ネオ・ステージ」

様々なテーマを持たせた各室ゾーニングと、立食可能な大型マルチスペース、音質・曲数・映像・機能を満載した5種類の最新機種はカップルからグループまで、多くのニーズに合わせたマルチスペースを演出。また、豊富でリーズナブルなドリンクとレストランからの本格的なメニューで、楽しい空間と時間をトータルサービスとして提供する。

ハイテクボウリング「ネオジオボウル」

ネオジオキャラがプレイヤーを応援する新開発の「ネオジオボウル」と、ボウラービジョンIIの持つ7種類のゲームがドッキングしたハイテクボウリング場。場内はパステル調、全レーンにボールウォールを配備しての、子供や女性も気軽に楽しめる新時代のボウリングスペース。

利用料金一覧表

入場料金一覧

入場チケット（入場前）	大人（15歳以上）	小人（6〜14歳）
入場券	500円	300円
ネオジオセット券 入場＋アトラクション 利用券	1,800円 (JR駅前売)1,600円	1,600円 (JR駅前売)1,400円
ネオジオフリーパス券 入場＋アトラクション乗り放題 但しアイマックスは2回のみ	3,200円	3,000円

アトラクション利用料金一覧

販売チケット	料金
アトラクション回数券	1,500円（アトラクション利用券3枚）
アトラクション利用券	
IMAXライドフィルムA	700円
IMAXライドフィルムB	700円
Q-ZAR	600円
バーチャル・ワールド	500円
クレイジートラベル	500円
ゴーストハンターズ	600円
ドリフトキング	600円
占い魔女の館	500円
メリーゴーランド	300円
カーニバル機	100・200円（250台）
アミューズメントゲーム機	100〜250円

ネオ・ステージ利用料金一覧

	ルーム数	月〜木		金土日祝&祝前日	
		12:00〜18:00	18:00〜LAST	12:00〜18:00	18:00〜LAST
Aルーム	12	1,500円	2,000円	2,000円	2,500円
Bルーム	8	1,500円	2,800円	2,500円	3,200円
Cルーム	13	2,000円	3,500円	3,500円	4,500円
Dルーム	5	2,000円	4,000円	4,000円	6,000円
パーティールームA	1	8,000円	12,000円	12,000円	14,000円
パーティールームB	2	12,000円	20,000円	15,000円	23,000円

ネオジオボウル利用料金一覧

	平日	土・日・祝祭日
一般	300円	500円
学生	400円	500円
ジュニア	350円	350円
貸靴	300円	

最新情報!

ネオジオCDZ展示会開催

倍速CD-ROMドライブを新搭載したネオジオCDZの展示会が12月12日、SNK東京支店で開催された。予想どおり来訪者は大変多く、関心の高さをうかがわせた。

このネオジオCDZは、CD-ROMドライブが倍速対応なだけでなく、大変コンパクトで、デザインもシンプルだ。これで長いロード時間に不満を持っていたユーザーも、2倍3倍満足するであろうことは間違いない。



値段はオープン価格、発売日は12月29日だ。

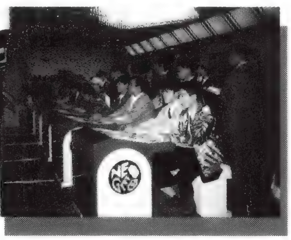
ネオジオルポ

SNKプライベートショー開催!!

12月4日・東京にてSNKのプライベートショーが開催された。今回は最新作ソフト『リアルバウト餓狼伝説』の発表展示会だ。

大盛況の会場の中でも『リアルバウト餓狼伝説』（計15台）の筐体のまわりは大変な人だかり。特に4台の大画面はその迫力のせいか、順番を待つ人、プレイに見いる人などの熱気が周囲に溢れていた。そしてやはり新（復活?）キャラの人気は高いようで、おなじみの舞やテリーに加えてダックやキムが闘う姿も多く見受けられた。

全国の餓狼ファンを魅了すること間違いなしの確かな手応えを感じさせる展示会だった。



大画面の前にずらり並んだ真剣な顔、顔、顔

レコーディング情報

サムスピ最新CD 納得の一枚が完成!

『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』のアレンジCDが

2月7日に発売される。そしてなにやら今回はかなりいいらしい…という噂を耳にした我々は、サイトロンレーベルの半澤氏を締め上げ（⁉）真相を問いただした。

『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』が、サイトロンレーベルより早くもアレンジサウンドトラックのアルバムとして登場します。

今回は単なるアレンジだけのアルバムではない!!　SNKスタッフ書き下ろしのシナリオによるCDドラマを、曲の間に入れているのだ。SNKスタッフのシナリオだし、もちろんキャラクターの声もゲームと同じ声優さんが担当。


左が生駒治美さん、右が桜井智さん

これを聴くことにより、斬紅郎無双剣の新たな発見ができるかもしれない。

そして、アレンジの方はもちろんSNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」によるプロデュース。いままでのサムライシリーズをもくつがえす、通常の演奏に和楽器なども加えた和物、洋物のよいところだけをミックスしたものになっている。この和洋合わさった音楽がいままでにない音をかもし出しているのだ。

CDドラマも入り、アレンジは17曲タイトルという多さに加え、リムルルの声を担当している桜井智ちゃんのボイスアレンジ曲を通常のリムルルのテーマとは別に収録しているのだ。色々なキャラクターの声や、もちろん歌手としても有名な桜井智ちゃん。この楽曲の収録に関しても、スムーズに録りを終わらせて、関係者を「さすが！」とうなずかせました。この内容ですから、皆さんにもうなずいてもらえるアルバムになっていると思いますので、是非聴いてみて下さいね。また同時に、ネオジオフリーク編集部全面バックアップ（！）によるビデオも発売されるので、こちらも見てもらえると音と画像両方楽しめるぞ！

学校情報

アイマックスアカデミー今春より蒲田で開校!!

アイマックスが、ゲーム開発者・技術者を養成するためのスクールを'96年春、蒲田に開校する。その名も「アイマックスアカデミー」。同時に中国でも、上海交通大学と合作で同大学の成人教育学院内にもゲーム開発者養成の学校を開校する。日本のゲームの中国版を作ることから始め、3年後をめどに中国産のオリジナルゲーム作成を目指す。

入学対象は今春高校卒業以上の方。ただ、知識・才能によっては学歴不問の特待制度が適応されることもある。

学科は2年制のゲーム企画制作本科と、1年制のマネジメント&マーケティング科の2つ。講義型だった従来のゲーム開発者養成学校から、即戦力を目指した実践型の授業内容が特色になる。

ゲーム企画本科に入学すると、まず半年間はゲームづくりの基礎を学び、そのあと適性指導を受けてプランニング、プログラム、グラフィックス、サウンドクリエイトの4つのコースのどれかを選ぶことになる。目玉は卒業制作として、チームを組んで自分たちのオリジナルゲームを作ること。

アイマックスや関連会社などのゲーム制作現場の見学を検討中で、スクール内に400枚のCD-ROM素材を備えたライブラリーを作り、すべてネットワークでパソコンに呼び出せるようになる。また、インターネットへも接続ずみで、アメリカなどの進んだゲーム情報を直接手にいれることができるように配慮されている（英語も必修科目）。


アイマックスアカデミー外観パース

自社への就職を含む、同業界への就職が主になるため、企業の信用問題とあいまって、卒業後のアフターフォローは万全の体勢で望むとのことだ。

今後の学校説明会の予定は、1月26、27（金土）、2月23、24（金土）、3月22、23（金土）。ゲームづくりの現場を見るよいチャンスとなる。募集定員は1年制が20名、2年制の本科が130名。問い合わせは、〒144　東京都大田区蒲田6-36-11　西蒲田NSビル　Tel 03-3737-2226

第3弾ネオジオフェアー

早い者勝ちなんだヨ!!　急ぎレコード店に走るべし！

全国のレコード店で、ネオジオフェアー第3弾が、2月7日から開催される。2月7日発売の3作品『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』アレンジCD、ビデオそして『リアルバウト餓狼伝説』CDをメインにサイトロンレーベルのSNK、CD・ビデオ・LDを買うと、先着でネオジオ格闘ゲーム人気キャラクター（『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』『リアルバウト餓狼伝説』）の特製テレカやカードが入ったお楽しみ袋（2枚入り）が¥1,000ごとにひとつずつ店頭でプレゼントされる。新作はもちろんのこと、まだ買っていない作品も、この機会に手に入れよう。プレゼントキャンペーンは商品がなくなり次第終了するぞ。詳しくは店頭のチラシで!!

NEO・GEOフェアー実施店一覧

●北海道地区
[札幌]玉光堂オーロラ店／玉光堂PASEO店／玉光堂琴似店／キクヤ／玉光堂四丁目／玉光堂新札幌／[苫小牧]R.S.ウエスト／[旭川]玉光堂旭川／[釧路]玉光堂-SM

●東北地区
[仙台]サイトー楽器／B.C.スクラム／[郡山]三野屋郡山／[秋田]柏屋楽器ヨーカ堂／[青森]成田本店／[福島]オリエンタルレコード／[弘前]日弘楽器／ミュージックライブラリー／[いわき]天地堂本店／[水沢]MCエンドー

●関東地区
[銀座]山野楽器本店／[渋谷]山野楽器東急東横／コタニ／タワーレコード渋谷店2F・J-POP／[新宿]山野楽器小田急店／帝都無線紀伊国屋書店／ヨドバシカメラ3号店／[高田馬場]ムトウ楽器名店／[二子玉川]すみや玉川高島屋／[秋葉原]ヤマギワ本店6F／ヤマギワB館／石丸電気2号店／石丸電気3号店／石丸電気6号店／石丸電気ソフトワン／ディスクマップ秋葉原／ラオックスコンピューターゲーム館／[池袋]五番街東武百貨店／アニメイト池袋／[蒲田]ミュージックプラザ松井楽器／[八王子]ヨドバシカメラ八王子店／山野楽器そごう店／Gハウス／[武蔵野]山野楽器サンロード店／[昭島]新星堂昭島店／[府中]新星堂ヨーカ堂／[立川]CDショップアポロ／新星堂ルミネ店／[横浜]ヤマギワ横浜店／ヨコハマ音楽館／ハマヤ楽器AV館／アニメイト横浜／マリユスダイヤ地下／[横須賀]ヤジマレコード三笠店／[川崎]新星堂武蔵小杉店／新星堂川崎／[相模大野]タハラ／[町田]タハラ／鈴木楽器本店／[厚木]タハラ本店／[平塚]帝都無線平塚店／[沼津]すみや沼津バイパス店／[静岡]すみや本店／[金沢文庫]エラートバザール店／[千葉]ラオックス／ギンセイセントラルプラザ／[柏]新星堂カルチェ5／ギンセイスカイプラザ／[船橋]イトーMCららぽーと／ヤンレイ／[伊勢崎]NN中島／[大宮]ヤマギワ／ハナマタ楽器／やすな／ディスクマップ大宮アルシェ／[浦和]ラオックス／[川越]エイブル第一家電／[新潟]ディスクピア／[新座]やすな／[松本]新星堂駅ビル／ライオン堂本店／ライオン堂パルコ／[水戸]石丸電気／[筑波]石丸電気／[成田]ギンセイ／[茂原]やすむろ／[熊谷]加藤電器／[神田]ロケットソフトセンター／[江戸川]レコードショップイイジマ／[市原]ラオックス／[本厚木]三成ほていや／[土浦]新星堂土浦W-NG／[宇都宮]新星堂宇都宮ロビンソン／[聖蹟桜ヶ丘]ディスクピア

●中部地区
[名古屋]ヤマギワメルサ／ヤンレイ／濃尾商会／太陽サウンドオン／大須アビーロード／GROOVE本店／[一宮]中川レコード／[岡崎]井野屋／[豊橋]ヤマト楽器（精文館）／[浜松]イケヤ本店／[金沢]山蓄-09／新星堂金沢駅ビル店／[高岡]フクロヤ戸出／[四日市]白揚本店／シエトワ白揚／[富山]フクロヤ二口／[安城]おんがく舎／[一社]おんがく舎／[各務原]名曲堂／[横川]山蓄G-／[春日井]新星堂高蔵寺／[高山]新星堂高山／[鈴鹿]白揚神戸／イケヤmusic mart

●関西・四国地区
[大阪]ディスクピア梅田店／ディスクピア阪急三番街店／ディスクピア難波／ディスクピア日本橋店／ニシヤマナンバウォーク／ワルツ堂日本橋店／ワルツ堂日本橋第2D店／交声堂千里店／プラザサントマリア／マルゼン楽器サンピア店／ヤングレコード本店／ワルツ堂京橋ダイエー／アラオ楽器北野田店／アニメイトベルタ店／[天神橋]ニシヤマ商会天五店／[牧方]サンコーイズミヤ牧方店／[高槻]エリート／[京都]ビーバーレコード四条京極店／JEUG-A白梅町店／ビーバーレコード京宝／JEUG-A四条店／JEUG-Aポルタ／JEUG-A高野／アニメイト京都店／[神戸]星電社三宮本店／ディスクピア三宮店／アニメイト三宮店／[大和郡山]啓林堂郡山店／[和歌山]音楽文化堂市駅店／音楽文化堂美園店／[高松]タマル本店／ゼルbyタマル／エルタマル／[高知]細川レコード／宮地無線帯屋町店／[松山]明屋書店本店／[茨木]フミレコードロザヴィア店／[姫路]星電社姫路本店／姫路ミヤコ本店／[明石]星電社／[相生]姫路レコード相生店／[寝屋川]寝屋川フジヤ／大十番里園店／[瓢箪山]ミヤコ瓢箪山店／[宇治]和田デンキ／[富山]新星堂富山／[加古川]アニメショップミヤコ／[牧方]ワルツ堂くずは店／[吹田]anミュージックライブラリー

●中国地区
[広島]ダイイチ本店6F／帝都無線／木原楽器西条／サンモール店／アニメージュスタジオ／サンレコード／ダイイチD-SKC-TY／[岡山]栗山楽器本店／大森楽器本店／[山口]OK無線／演奏堂／[出雲]アツタリズム

●九州地区
[福岡]ヨシダ楽器本店／サウンドベスト電気本店／松田楽器／マエダ／アシーネ原／[長崎]川下本店／平和堂ジャスコ／パズボックス／[大分]ミュージックエト-／リズムレコード／[佐賀]久米楽器／[熊本]帝都無線／[宮崎]西村ガーディニア／[鹿児島]十字屋

※フェアー実施店、変更の場合あり

人事異動

1995年12月13日、SNK役員の変更があった。

取締役会長・川崎英吉（代表取締役）／取締役社長・高堂良彦（代表取締役）／専務取締役・川崎夏世（管理本部担当）／専務取締役・西山隆志（企画開発・技術開発担当）／常務取締役・須貝正道（財務担当）／取締役黒田宏（営業本部長）／取締役・永野真澄（営業副本部長）／取締役・青木利光（人事総務部長）

コンシューマー
ハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE
クラブ・ハウスコア

餓狼伝説 3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
テリー・ボガード	TKS・兵庫県	2,165,000	ALL
秦崇雷	Y. KIM・愛知県	2,002,600	ALL
山崎竜二	ネコちゃん大佐・広島県	1,838,400	ALL
秦崇秀	デンデン・滋賀県	1,668,400	ALL
ジョーヒガシ	とるこ・新潟県	1,639,300	ALL
ブルー・マリー	部長アキヤマ・東京都	1,624,100	ALL
不知火舞	ヘラ作・東京都	1,601,000	ALL
ギース・ハワード	ART－北男・北海道	1,585,300	ALL
望月双角	H, Y・大阪府	1,576,900	ALL
アンディ・ボガード	デンデン・滋賀県	1,569,000	ALL
ホンフゥ	オバJ・千葉県	1,470,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ART－北男	1,201,900	ALL

龍虎の拳 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3,042,860	ALL
キング	キング命!・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	アナ帝・東京都	1,910,710	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ－ディオ	キャラ勝ち君・岐阜県	15,712,000	ALL
ジャンヌ	下僕・京都府	11,486,200	ALL
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラ ALL

ギャラクシーファイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ロルフ	青い疾風・東京都	1,892,700	ALL
ジュリ	おもむろ・東京都	1,656,300	ALL
ルーミ	J's・神奈川県	1,406,000	ALL

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
AC01	2,850,550	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(ライバルチーム)	部長アキヤマ・東京都	610,190	ALL
チームエディット(京・ロバート・タクマ)	つるが8RO・埼玉県	661,820	ALL
シングルプレイ（京）	小野裕子命・秋田県	502,660	ALL
シングルオール（京）	ワイゾウ・奈良県	1,266,870	ALL

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
アメリカチーム	得点王正道B・埼玉県	583,530	ALL
イタリアチーム	ワイゾウ・奈良県	523,920	ALL
日本チーム	部長アキヤマ・東京都	486,620	ALL
メキシコチーム	部長アキヤマ・東京都	466,400	ALL
中国チーム	立ち田植え・埼玉県	460,700	ALL
イギリスチーム	部長アキヤマ・東京都	450,440	ALL
ブラジルチーム	部長アキヤマ・東京都	439,960	ALL
韓国チーム	マッツー・栃木県	414,210	ALL

真サムライスピリッツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
服部半蔵	聖フェアリオン・愛知県	613,630	13人目 最終戦
ガルフォード	忍者くん・埼玉県	582,230	ALL
覇王丸	おやG・茨城県	301,320	ALL
ナインハルト・ズィーガー	未来飛行・島根県	278,720	12人目
ナコルル	真本八幡ナコルル・千葉県	303,470	13人目

ファイターズヒストリーダイナマイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ミゾグチ	M?Y・福島県	1,075,000	ALL

ソニックウィングス 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
AV8ハリアー(アーサー)	プリズムハート・千葉県	1,976,000	2周目 10面

パズルボブル

プレイヤー	スコア	備考
ぽん・東京都	30,478,550	ALL

激戦区!! KOF'95 ポイントはカウンター攻撃!?

月刊化第一回目の記念すべきハイスコアラーは誰か？

さて、やはりというか、当然というか、今月の申請集中タイトルは「KOF'95」！

キャラ別での集計をしていないものの、圧倒的多数のVTRが送られてきています。

前号から集計を開始したパルスターは、まだ申請ゼロ。難易度は高いが頑張ってハイスコアを出して欲しい。

そして、今月から集計を開始する「斬紅郎無双剣」「超人学園ゴウカイザー」ですが、キャラ別で集計する予定です。「斬紅郎無双剣」はローリングクラッシュで7千点稼げるガルフォード修羅が強いか？

そして今月のスコア3カ月達成者は以下の方々。おめでとう!!

■石井悟（神奈川県）■ぽん（東京都）■ACOー（神奈川県）

※なお、プレゼント同様、集計期間や時間の関係で、粗品の発送が遅れてしまっています。しばらくお待ちください。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

KOF'95（シングル・京）

得点の高いカウンター攻撃をキャンセルして、朧車の強を弱にすりかえる。朧車の一、2発目はダメージが低い割に高得点。名づけて「鈴木流・草薙スペシャル」。そして、相手のダウン中に少しずつパワーをため、最後を2千5百点の大蛇薙でしめる。

●小野裕子命・秋田県

KOF'95（エディット・京、ロバート、タクマ）

コツはカウンター攻撃をうまく使うことと、パーフェクトを取ること。残り時間も1秒ー00点なので多く残すと高得点が取れる。また、VSハイデルンで大蛇薙をとめ、相手のクロスカッターが体をスリ抜けた瞬間にボタンを離せば当てられる。

●つるが8RO（埼玉県）

KOF'94（アメリカチーム）

超必殺技を当てる。ダメージを受けたら、相手の体力の回復が少なくなるように時間をかせぎ、残りタイムが20秒ぐらいになったら負けてチェンジする。次のキャラでパーフェクトを取る。

●得点王正道B（埼玉県）

ソニックウィングス2（AV8ハリアー／アーサー）

スコア延ばしのコツは、敵を撃ちもらさず自分はやられないこと！ これにつきる！

●プリズムハート・千葉県

熱い闘いを展開しているKOF'95ですが、朧車を強-弱にすりかえて得点効率をあげた「鈴木流・草薙スペシャル」には思わずナイスアイディア！ となってしまいました。今後の展開にも注目！

クラブ・ハウスコアポイントランキング

1位 部長アキヤマ・東京都
480Pts.

2位 M?Y・福島県
おもむろ・東京都
315Pts.

4位 キング命！・広島県
キャラ勝ち君・岐阜県
下僕・京都府
忍者くん・埼玉県
へぼスコア・東京都
255PtS.

9位 聖フェアリオン・愛知県
T．R・兵庫県
240PtS.

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。

●ハードはNEO・GEO、またはNEO・GEO CDのどちらでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●引き続き次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③真サムライスピリッツ＊
④サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＊
⑤K・O・F'94＊
⑥K・O・F'95＊
⑦ワールドヒーローズパーフェクト
⑧ギャラクシーファイト
⑨ファイターズヒストリーダイナマイト
⑩超人学園ゴウカイザー＊
⑪ビューポイント
⑫ソニックウィングス2＊
⑬パルスター
⑭パズルボブル

●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」または「裏技&得意技」まで

俺の!! フリーク読者が考えた裏技・得意技コーナー

風に押されるガルフォード（斬紅郎無双剣）

修羅のガルフォードを使って、破沙羅、ナコルル、閑丸などに密着してレプリカドッグをガードさせる。レプリカドッグの硬直が解けた瞬間に相手をローリングクラッシュで投げると、投げモーションが変になる。

その後、相手は動けなくなり、自分は技を出すたびに後退するようになる。時間切れになると画面が止まるが、自分が勝っていればスタートボタンで解除できる。

●ヒロユキ（東京都）

特定の技をガードさせ、ガード後退中をコマンド投げすると、キャラがずれてしまって起きる現象のようです。

他にも破沙羅の鶴魂↓友引でも怪現象が起こるとか。う〜ん深いゲームだ！

スペイン語版KOF'95（KOF'95）

CDで「龍虎の拳2」をプレイ後に「KOF'95」をプレイしたら、文章がスペイン語になっていた。CDのみできる技なのでしょうか？

●湯川智幸さん（神奈川県）ほか多数

編：くわしく調べようと思ったところ、CD版の龍虎2が編集部にないことが判明。とほほ…。

また、ダブルドラゴン→KOF'95でも同様のことができるそうです。謎だ。

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

K・O・F'95V2ならず
波乱が波乱を呼ぶ
バラエティーに富んだ
注目の第2回ランキング!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

11月1日～11月30日

1	天外魔境真伝　CD	3,218P
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	3,106P
3	超人学園ゴウカイザー　CD	1,944P
4	真サムライスピリッツ　ROM	715P
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　ROM	609P
6	パルスター　CD	390P
7	ADKワールド　CD	385P
8	天外魔境真伝　ROM	127P
9	ソニックウィングス3　ROM	65P
10	パズルボブル　CD	48P

今月のランキング総評

第1回目の集計で、ぶっちぎりの1位だったため、V2は間違ないと思われていたK・O・F'95でしたが、天外魔境真伝にその座を奪われてしまいました。天外魔境真伝のCD版はROMの発売から4ヵ月たってからの発売になったため、待ちわびていたNEO・GEOCDユーザーの気持ちが爆発する形で初登場1位に輝きました。しかもこの両タイトルはROM版、CD版共にTOP10にランキングされ、人気の強さを見せつけました。続編の噂もまだ聞こえてきませんが、早くも次回作が気になるタイトルです。

3位にはCD版のゴウカイザーがランクイン。ROM版も好調でしたが、CD版にはボーカル曲も新しく追加されていて、ROM版とCD版の両方購入した人もいるのではないでしょうか？

初登場のタイトルでは、7位のADKワールドと9位のソニックウィングス3の2本がランクイン。ADKワールドはCDのみの発売ですがシューティングあり、クイズあり、データベースありと欲張りな作りになっていて長くランキングされる予感がします。

ソニックウィングス3は御馴染みの人気シューティングゲームの続編として期待通りの好位置に。CD版の発売で6位にランクされるパルスターとネオジオシューティング黄金時代を築くことができるでしょうか。

10位にはしぶとくパズルゲームのパズルボブルがランキング。定版ソフトの強さを見せてくれました。

次号のランキングにはいよいよ大物のサムライスピリッツ 斬紅郎無双剣が登場。初登場で上位にランキングされることは間違いないでしょう。



見事NO・1に輝いた天外魔境真伝！


まだまだ強いぞ！ 対戦も燃えるぜ！

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原店
東京都外神田3-14-10
ソフマップビル
本店☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-0070
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665
吐夢書店
静岡県三島市文教町1-1-19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559-88-1708
他、加盟店75店舗

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト20!

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト20!

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	292P
2位(〃)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	276P
3位(4)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	115P
4位(3)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	103P
5位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	78P
6位(〃)	パルスター	エイコム	シューティング	69P
7位(6)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	67P
8位(〃)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	41P
9位(14)	ステークスウィナー	ザウルス	アクション	36P
10位(〃)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	30P
11位(18)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	29P
12位(9)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	26P
13位(12)	パズルボブル	タイトー	パズル	22P
14位(11)	ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	19P
15位(〃)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	17P
16位(13)	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	14P
17位(〃)	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	12P
18位(19)	餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	10P
19位(20)	ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	9P
20位(16)	超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	6P

斬紅郎無双剣、またも惜敗! 5回連続K・O・F'95!

『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が、またしても2位に甘んじた。しかも16ポイントという僅差。

これで『K・O・F'95』のトップは、とうとう5ヵ月連続に。その人気の高さには改めて驚かされる。

今月は14位から9位と順位をあげた『ステークスウィナー』と、18位から11位まで盛り返した『ビューポイント』の2タイトルが目立った。

SNK格ゲーシリーズが相変わらず票を集めているが、ギャラクシーファイト、ソニックウィングス2、そして前述のビューポイントと、発売時期にかかわらず、いいものはいいというネオジオユーザーの姿勢が今回も反映された格好になっている。

ネオジオソフト人気投票は、毎号受けつけているので、どんどん投票してください。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いて左記宛先まで。5タイトルまでならOK! 順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●『餓狼伝説スペシャル』を越える格闘ゲームは、いまだに出ていないと思っている。絶妙のバランスと、凝った演出。魅力あふれるキャラ。すべてが完璧だ。

池田勉さん(東京都)

〈宛先〉
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

累計ソフト人気ベスト20

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	1,847P	11位(10)	パズルボブル	244P
2位(〃)	餓狼伝説スペシャル	653P	12位(11)	ワールドヒーローズパーフェクト	212P
3位(〃)	真サムライスピリッツ	636P	13位(〃)	ギャラクシーファイト	146P
4位(〃)	餓狼伝説3	542P	14位(〃)	ソニックウィングス2	141P
5位(7)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	524P	15位(16)	ビューポイント	127P
6位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	510P	16位(15)	餓狼伝説2	115P
7位(6)	龍虎の拳2	284P	17位(18)	ステークスウィナー	79P
8位(9)	天外魔境真伝	272P	18位(17)	クロススウォードII	62P
9位(8)	サムライスピリッツ	267P	19位(〃)	ソニックウィングス3	50P
10位(12)	パルスター	255P	20位(〃)	ワールドヒーローズ2	43P

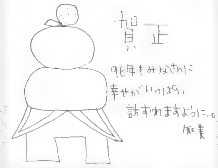
※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

第4回

TOMO 宮内知美の満月がコワい…



フジTV控室にて



TOMOが描いたイラスト

1年って本当に早い もうすぐ誕生日なんです

新年、明けましておめでとうございます。昨年同様、今年も〝満月がコワい…〟&宮内知美を、よろしくお願いします。

あいさつはこれぐらいにして……、それにしても1年って本当に早い。今年なんてアッという間。今月の24日にはさ、私も21歳だしさ、（1月24日は宮内知美の誕生日）ツライッス。いくつからが大人か分からないけど、大人はめんどくさいから、出来れば御遠慮したい。小学生くらいに戻って、ゴロゴロしたい。年明けそうそう、無理な事言ってます。

カレンダー作りました お部屋に貼ってね♡

あっ、カレンダーなんてもう貼っちゃった？ まだな方は、本屋さんで宮内カレンダーを手に入れよう！ なんて宣伝してみました。今年、初めてカレンダー作ったんだけど、うれしいんだよね。写真の下に日付があるだけで、今までのポスターとは全然別の物の様に思えるの。

去年なんか「作りたい」って言ったら、「T・ハ○ズで作れば」なんて言葉が返って来たのよ。だから、いろんな思い入れがあるのです。

そうそう、今月にはフォトCD（CD版写真集、声入り）も発売予定なので、それもよろしく。

引っ越ししたい！ 目指せコインランドリー脱出

仕事の話はさておき、プライベートでは、引っ越しいよいよ計画中（これが発売されてる頃にはしてるはず）。最近、又、私の引っ越ししたい病が発病して、不動産屋さんを見たり、本を買ったりしてます。基準は収納場所があって今より広い所。友達がいっぱい来てくれるような家作りが目標です、なんて作文みたい。

でも、今の家は狭いから4人も来たらもうダメ。こないださ、アイドルのお友達、K・Aちゃん（考えてね）の家で鍋パーティしたのね。もちろん他のコも居たよ。もうスゴクいい感じの部屋で、いい場所なんだな。私の部屋が2コくらい入れそうな広さでさ、キッチンもかわいいの。これならちゃんと自炊する（本当？）と思う。

K・Aちゃんちまでいかなくても、せめてコインランドリー生活から脱出しなければ（うちには洗濯機を置くスペースがない）。でもね、まだ1度も盗まれた事ないのよこれが。真夜中でも全然平気。コインランドリーは安全らしい？

このコラムを読んでくれてるみんなには、私の日常生活がどんどん明かされていくね。別に私はそれでいいのだ。だって隠すような玉じゃないもん。TVの私も、雑誌の私も、これで見る私も、全部本物。でもこれが一番私らしい？と思う。

字を書くの、スゴク好き いつか詩集を出したい

私ね、字を書くのってスゴク好き。言葉でうまく言えなくても、手紙ならうまく気持ちを伝えられるって感じかな。だからこの仕事は大好きなんだ。言いたい事、言い放題。これを機に、本なんて出してみたいなぁ、などと調子づいてる私です。

私は、実はロマンチストだったりして、1人で部屋に居て音楽かけながら詩なんて書いたりしてるのよ。嫌わないでねぇ。もちろん出すなら詩集かなぁ…。まだ言ってます（笑）。

ご意見お待ちしてマス

まっ、今年も私なりにがんばっていこうと思っているわけです。みなさんも、もうちょっとこうして欲しいなど、いろんな意見を聞かせてね。気に入ったら取り入れます、うそうそ、一緒に作って行きましょう。今回は、このへんで。宮内でした。

風邪に注意！



フジTV控室にて　本番前に（とんねるずのみなさんのおかげです）友人・坂木優子さん（タレント）と

〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160cm
サイズ：B83・W58・H83

〈近況〉

●「とんねるずのみなさんのおかげです」（CX）学園コントにレギュラー出演
●「'96年版宮内知美カレンダー」（全国有名書店、CD店他で絶賛発売中）
●フォトCD「LIVE!」＝'96年1月発売（日本コダック）
●Vシネマ「カメレオン」＝'96年4月発売（徳間ジャパン）※相沢純菜役
●宮内知美情報ダイヤル（03-3322-0099）

ようこそ! パオパオカフェへ

パンチ!パンチ!

ネオジオフリークに対する読者のみなさんのご意見や、ご要望、それから日常のできごとなど、気さくなおたよりを紹介するのがこの『パンチ!パンチ!』。
さて、お年玉はまだ残ってるかな? あるなら貯金かネオジオだぜ!!

クラブハウスコアの集計対象が少なすぎる

ネオジオフリーク、毎月楽しく読ませてもらっています。つい最近はじまった「クラブハウスコア」のコーナーは、スコアラーの私にとって、非常によいコーナーだと思って読んでいます。
ですが、一つ満足できないところがあります。それは集計するゲームが極端に少なすぎるということなんです。
ページの関係でそれが無理だということはよく分かっているのですが、やっぱり集計可能なものならば集計対象とするべきだと思うのです。
ネオジオのゲームは、点数稼ぎのパターンを研究するのが面白い。そんなゲームが腐るほどあるのになぜこんなに少ないのか本当に不思議でならないのです。
たとえばもし昔のゲームしか持ってないとか、格ゲー、アクション、シューティングが苦手でクイズが得意という人はどうすればよいのでしょうか。
それに集計するゲームが極端に少ないと「クラブハウスコア」も先が見えていると思うのですがどうでしょうか。
同意・反対のお手紙求む。
●PN／M.Y.剣魂（千葉県）

編：おっしゃる通りですが、なにぶんページが…。もうしばらく待ってください。文字を小さくするとか、色々と検討してみますので。（伊丹）

ストレスがたまるとネオジオに熱中する母

今日は。ネオジオフリークいつも楽しく拝見させていただいています。今回、お手紙を出させていただいたのは、ウチの母のことなんです。
母は50代半ばという高齢にもかかわらず、ストレスがたまると私のネオジオCDを奪いとり、コマンドの入力もできないくせにCPU対戦をやっております。
BUTこれが何でか分からんほど強い!! 自分の動かしているキャラがどっちか分からないにもかかわらず、いきなり連続技をくり出したり、超必殺技をぶちかましたりするのです（しかも本人自覚なし…）。
1～2回ならマグレで済みますが、毎試合乱舞をぶちかまされた日にゃあ…（リョウ使用）。
母さん、あんた本当は分かってやってんじゃないでしょうねぇ…。
PS．母はジョーのことを、「赤（青）いパンツ」と呼びます。せめて「パンツ男」くらいいってやってくださいよう～（それもどうかと思うが…）。
●PN／中居恵美子（福岡県）

編：すごいお母さんですね。分からないのにゲーム機に触ろうとするだけでもすごいのに、超必殺技や連続技をぶちかますなんて才能あるかも。（山崎）



●PN／水沢潮（佐賀県）
シネマに収まったユリっち。でもなんか、懐かしいフィルムを観ているような気分になるのは私だけ?



●PN／JIMMY（兵庫県）
緋雨閑丸は、絶対に女の子だ!! と、いまだにいいはっている人もいるーじょんだんす。


●PN／河合あかね（神奈川県）
破沙羅の人気には、正直いっておど・ろ・き…。うっきー!



●PN／桐生忍（京都府）
キングが好きな人もいっぱいいるだろう。でも、キングより好きなキャラもいっぱいいるんだぁ!!



●PN／八稚女（神奈川県）
真サムは真サム、斬紅郎は斬紅郎ってことらしいので…。ほげ。


●PN／桐乃彩（青森県）
閑丸～! あやまるくらいなら、勝つなぁ～。オ、オレの百円～!!

今月の隣人愛

隣人(りんじん)に愛をたっぷりと与えるこの微笑ましい「今月の隣人愛」のコーナー。
おかしなネオジオの遊び方や、信じられないようなダジャレねた（!）を大募集中だぞ!!

'95の新しい遊び方…エディットをくじ引きで

KOF'95のチームエディットの新しい遊び方を考えました。それはくじ引きです。わりばしなどにキャラの名前を書いて、缶などに立てておくのです。これなら運任せなので、あまりうまくない人でも上級者に勝てたりします。たまにチン、チャン、チョイの「全部"チ"から始まるチーム」や、京、庵、紫舟の「燃えたろ軍団」も運がよければできます。これは本当に楽しいのでみんなやってみて下さい。

●PN／みき（滋賀県）

編：確かにキャラ選択を運に任せてしまえば、場合によっては上級者も初心者と同等。ただわりばしを26本も使用するのは資源のむだ使いになるので、別のものにした方がよいでしょうね♡ ネオジオユーザーは清く正しく生きるのです。さぁ、みなさん!! 祈りましょう。われらのネオジオに幸あれ！ そして待ちましょう。64ビットの新ハードを!!（伊丹）

KOF'95で遊び心のある挑発を!!

挑発をただ気力を減らすだけのために使うのはもったいないし、つまらない。そこで、色々な場面で使ってみよう。例えば、飛び道具を先読みで跳んで、連続技を入れないで間近で挑発したり、パワーが半分くらいなくなる連続技を食らったあとの起き上がりにやったり（これはハイデルンかロバートがいい）、追い討ち可能な技で追い討ちをやらないで挑発したり（連舞拳のあとが面白い）とか、色々ある。

つまり心に余裕を持って遊ぼうよってことです。

●PN／打倒・草薙京（東京都）

編：文の最後にあったけど、挑発→直接攻撃にならない程度に、相手を"挑発"するのは面白いかも。せっかくそういったシステムがあるのだから、どんどん利用しよう!!（山崎）



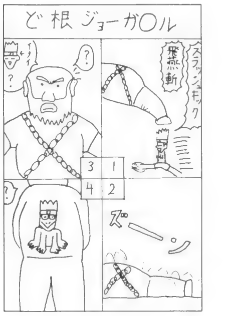
●PN／今西翔（東京都）R餓狼は倍速CDでプレイ！ ネオジオCD持ってない人はすぐに倍速CD買おう!! 持ってる人は、もうちょっと待つとか…。むふ♡



●PN／鯨乃えな（千葉県）ユリだけ手抜きしたのでしょうか？ 部長アキヤマさんは、飛燕鳳凰脚さんは？ 果たして？



●PN／氷川あづみ（広島県）だったら骸羅を送ってくれ～!! というわけで、骸羅を送って♡ そんだけ。



●PN／キムオタッキー（青森県）キャラのバランスが…。いや、ゲームのことじゃなくって、大きさのこと。まじで。

クセになる4コマSP

魔法は術になるのかな？



●PN／タロウ（神奈川県）

不幸とは、えてして一時期にどっとやってくるものなのです。泣くなガルフォード！ ナコルルは無事だ。そして再び立ち上がって、パピィの手助けをするのだ!! うん？

八神君が好きっ♡



●加藤玲子さん（東京都）

そ、そうだったのか～。いおりんの嫌いなものは暴力だったとわ!! そういや～、「楽にしてやる」っていうのも、よく考えてみれば親切な言葉でんなー。

オレはさわやかリョウ!



●PN／MAXずーき（埼玉県）

ワキ毛ね～。なくちゃダメ？ まぁ、髪の毛や眉毛もあるんだから、ワキ毛があってもいいような気がするが。なくてもいいような気もする…。うん。

キャラ統一エディットチーム



●PN／わたなべ改め延藤亮一（埼玉県）

ナルシストの紅丸くんは、自分が3人いればいいという考えで。うん？ これは延藤さんの思いか！ 一コマ目のフセ字は『草薙京』らしい…。

Q&A

『餓狼伝説3』の潜在能力ですけど、ネオジオフリークVOL.2ではランダムで出ると書いてありましたが、他誌では1024分の1と書いてありました。どちらが正しいのですか？ それと、もしランダムで出た時のテリーの潜在能力はどんな風に出るのですか？ その場でパワーゲイザーが3発出るのですか？ 教えてください。

●PN／ユリリョウ（宮城県）

確認してみたところ、ランダムでの出現条件は1024分の1が正解です。すいません。それとテリーの潜在能力についてですが、ランダムで出る場合もパワーゲイザーが3連発出ます。他のキャラの潜在能力については、ネオジオフリークVOL.2をご覧ください。（片桐）

質問があります。今からお金をためてMVSのゲーム機を買いたいんですけど、個人では買えないんですか？ また、買えるならいくらで売っているのか教えてください。

●PN／ナリリン（東京都）

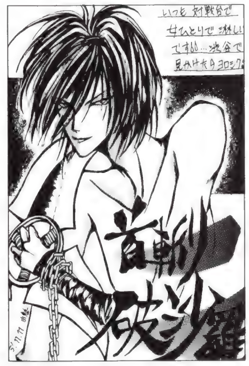
エートですね、残念なことに今、MVSの筐体は新品がほとんどです。もちろん中古の方が安いので、個人レベルで楽しむなら中古で充分です。でも最近の中古市場では、MVSの品切れ状態が続いています。ある筋の情報ではどうやら海外に流れてしまっているそうで、その分こちらにしわよせがきているらしいです。

まあ、とりあえずは、現在、私が知っている情報によりますと、初期型のMV-1Fは1万5千円～2万5千円ぐらい、発展型のMV-1FZは1万8千円～3万円ぐらい、新品のMV-1A-FはOP価格4万8千円からまだ動いていません。

また、この他にもコントロールボックスという機器とハーネス（コントロールボックスとMVSをつなぐケーブル）が必要。買う時はお店の人に相談しよう。（片桐）



●PN／邪・王男（神奈川県）シューティングウゥウゥ。やったぁぁぁぁ！ 世界一いいいいい!!



●PN／龍野由魅（東京都）えっ？ 帰っちゃうの？ さらば、さらばって…。



●PN／葉月いくみ（岡山県）ユリの光る汗がよい。そしてその汗まみれのシャツをオレにくれ。においをかぐだけだっち♡


●PN／浦野原魅由紀（埼玉県）晴れた日にも傘を持つ、しずまるくんはヤクルトファン～♡

誰だよ、このじじーは



ブロッケンかー、こいつは!? まぁ、確かに2人ともサイボーグの仲間ということだし。ところで、このおじいさん誰？ ブラウン博士？ 痛そう…。

●PN／洋太郎（山形県）

修羅の人たち



修羅リムにばかにされた修羅ナコが修羅リムを葬り去ったところへ、修羅リムを探す羅刹リムが登場するという非常に複雑なお話でした。うっきょー!!

●PN／海豚綰智（埼玉県）

読者の移植希望ソフト

タイトル（ジャンル）	メーカー	ポイント	可能性
①天外魔境シリーズ（RPG）	ハドソン	202P	○
②サイコソルジャー（アクション）	SNK	174P	▲
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）	セガ	168P	△
④アテナ（アクション）	SNK	121P	▲
⑤怒（アクション）	SNK	97P	▲
⑥闘神伝（格闘アクション）	タカラ	94P	△
⑦クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）	SNK	79P	×
⑧へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	78P	○
⑨ぷよぷよシリーズ（パズル）	コンパイル	67P	○
⑩ソニックウィングス（シューティング）	ビデオシステム	58P	▲
⑩パズルボブル2（パズル）	タイトー	58P	△
⑫対戦麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）	ビデオシステム	25P	○
⑬ぱにっくボンバー（パズル）	ハドソン	21P	○
⑭恋こいしましょ（花札）	ビスコ	18P	○
⑮スーパーリアル麻雀シリーズ（麻雀）	セタ	15P	△

※可能性の印は、◎＝有望、○＝可能性あり、▲＝苦しい、△＝ほぼ無理、×＝絶望的。判定は編集部の現在の独断的推測に準拠する。＊印はCDのみの移植希望。

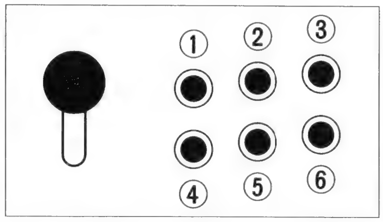
今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの在り方をひたすらまじめに議論するこの『今月のオーバースウェー攻撃』。『パオパオカフェへようこそ!!』で唯一のまじめなコーナーだぞ!

統一されてないネオジオのボタン配列

「ネオジオ対戦格闘ゲームのボタン配列について」

このことはネオジオだけにいえることではないのですが、それぞれゲーセンによってボタンの配列って違いますよね? 僕のやっているところでは、KOF'95ならA〜Dボタンが④①②③(イラスト参照)の順になっているのですが、たまに他のところで腕試ししようとすると、A〜Dボタンが④⑤①②(同)や④⑤⑥③(同)などになっていて、ゲームどころではなくボタンにとまどってしまい、全然集中できません。



ただ対戦するだけならともかく、これが大会だったとしたら、実力以前にその大会のボタン配列に慣れている人が有利になってしまうと思います。

モリスケさんやジェイケイさん、鷹さんなどの一流プレイヤーなら関係ないかもしれませんが、僕たちにとってはとても大変です。

メーカーさん! ボタン配列を一定にしてください! お願いします。

●PN/秦宗淳(埼玉県)

編:一流だろうが何だろうが、慣れないボタン配置ではとても大会など勝ち抜けませんぜ、だんな。本誌・ジェイケイも以前、いつも強パンチがある位置に強キックがある配置で、対空しゃがみ強パンチを出そうとする度にしゃがみ強キックを出し、潰されて負けたことがあるのだ。慣れというのは、ほんに恐ろしいもんです。はい。ジェイケイいわく『ボタン配置は、全然関係ありますよ〜!』 (伊丹)



●尾崎学さん(長野県)
切り絵だ、切り絵だ。リムルルだ、リムルルだ。サクサク、サクサク。もっと切り絵を送るのだ〜!!



●PN/楠瀬マキ(大阪府)
名前のあとの「?」マークは、胸が小さいからとか。じゃあ、誰なんだ〜、この人って!?

クセになる4コマSP

アンディの言い訳



これは、好評だった『テリーとサル』シリーズの番外編か…。とにかくアンディが情けない。『アンディー!!』って、マリーの犬だったっけ? なんちて。

●PN/みずきさら(兵庫県)

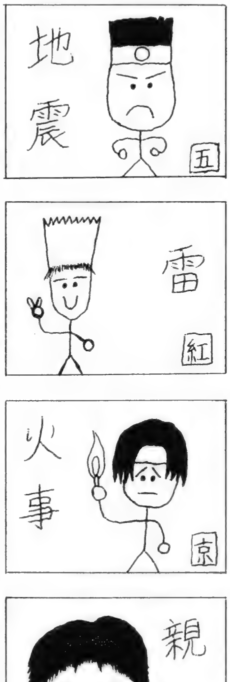
援護攻撃



お礼をいう影二と、ジョーの驚きの表情がいい。やってやれよって…、いおりん、さっきは暴力嫌いっていってたんじゃないの? まっ、いいか…。

●PN/ZANKA(神奈川県)

おやじ



グレイト! 素晴らしい!! なんて素晴らしい4コマなんだ!! 「火事」がちょっときついが、その他は完璧! こーゆーのを待っていたんだぁぁぁぁ!!

●PN/草薙庵(岡山県)

学ランのフェチシズム



学ランフェチ…。なんてゆー響きでしょう。全国の草薙京ファンのみなさんの憎悪の対象として、名乗りをあげた訳ですねん♡ OKです。祈りましょう。

●PN/機械魚(宮城県)

やめて欲しい美形キャラのひいき!!

SNKの美形キャラは、強くなくてはいけない、という決まりでもあるのでしょうか? 確かに美形キャラは人気が出ますし、使われる回数も多いでしょう。でも、あまりにSNKのゲームは、（美形＝強い）という色が濃いのではないですか? すべての人が美形キャラをメインに使っているわけではないはずです。チャン・コーハンやチョイ・ボンゲをメインで使っても、京、テリーで乱入されたら…。少しはイロモノキャラ（ごめん）たちに明るい未来を。やっぱり対戦はプレイヤーの腕対腕ですよ。美形VSイロモノでいい試合が見られることを願います。

●PN／水中MOONWALK（東京都）

編：イロモノキャラに明るい未来を…というのはよい考えじゃ。でも美形は美形で強くともよい!! つまりバランスじゃ、バランス! 他になんもなし。なんちて。（伊丹）



●PN／華みすらん（埼玉県）
またまた破沙羅…。いい表情でんなぁ～。えへへっ。



●PN／呆虚（京都府）
黒子さんって年寄りなんでしょうか? ほんとに? ぜったい?



●PN／ヤンマー（愛知県）
ウッキー!!



●PN／在原郁真（兵庫県）
在原郁真さん、あなたお姉さんかお兄さんいるでしょ?



●PN／佐々木かがの（新潟県）
ナイスツーショット!! このイラストけっこう気に入ってます。はい。



●PN／乱舞ハヤト（香川県）
「やめんか!!」は、こっちのセリフじゃあ～!

クセになる4コマSP

京パパ参上!!



実はこの4コマ…、KOF'95の発売前に描かれたものなんです。京パパ出演を予言した素晴らしい作品だったんですが…。今となってわ。わっ…なんちて。

●PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

人それぞれの…



緋炎がシブいぞ。かなり。昔、むかし、その昔、ト○レッ○博士というマンガがあって、そこで1コマ目の呪文（?）が使われていた…。20年くらい前…。知らねーか…。

●PN／城弥広己（鹿児島県）

ワンダフル・ディナー



影二のイラストはあまりこない。でも4コマのねたにはよく使われる。それはチョイも同じだ。彼らには何か、ちょっとした共通点でもあるのだろうか…。

●PN／茉己なると（東京都）

俺ってヅラっぽいよ



庵んの秘密ってところか。4コマ目のアテナの表情が笑える。いや、メインは3コマ目かもしれないが。絵が変わっていいぞ。これ。

●PN／安藤裕真（千葉県）

ボスキャラ使用容認の意見に大賛成!!

VOL.7での長岡洋平さんに大賛成だ。ボスキャラは使えた方が楽しいだろうし、下手な人でも（もしかすっと）上手い人と互角に戦えるだろう。長岡さんの書く通り、勝つ糸口がある（うまくすれば…）。

あるわけないと思ってる反対者の君！ ルガールの前回との違いを見てみよう。

まず、SNK殿のおかげで、烈風拳、カイザーウェイブのスキが、'94の時より大幅に大きくなった。これは、プレイヤーも使えるようにしたためだ。ジェノサイドカッターは、CPUだと確実に出すのでだめだが、人がやるとワンテンポ遅れるので、出がかりをつぶすことができる（無敵時間が短いから。要は先か後か。後は、もち相討ち!!）。それからCPUよりプレイヤーが使った方が、気絶しやすい。

以上の点をうまく考えれば、充分勝てる!! CPUのルガールだって飛び道具のスキが大きいから、余裕で連続技を入れられるだろう? あとは、君らの努力次第だ!!

●PN／黒色槍騎兵（神奈川県）

編：確かに努力次第というのは分かりますがね〜。でもそれにしても、ちょっと強すぎるような…。祈りましょう。ネオジオキャラに幸あれ!!

（伊丹）



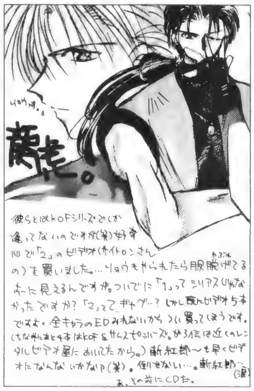
●PN／中島ユキ（東京都）
しずまるちゃんったら、そんなこわい顔しないでぇ〜。いや〜ん、ばかぁ。なんちて。



●PN／氰稜一（神奈川県）
右京殿、ようやく究極の華を見つけられたかな…。やや、それは!! それは…、たんぽぽ…では!?



●PN／長渕（福岡県）
まぁ、狂死郎もパーティーキャラなので、プレイヤーキャラみたいなもんですよ…。



●PN／勇神新名（宮城県）
龍虎の続編が出る頃には、何かが起こるかも…。



●PN／神崎しづま（大阪府）
ワンコインクリアしたら、またおたおたより待ってますぅ。



●PN／景徳鎮（埼玉県）
いつもながら、線の太いしかっりしたイラストでんな。ナルルルルも送ってちょ。

クセになる4コマSP

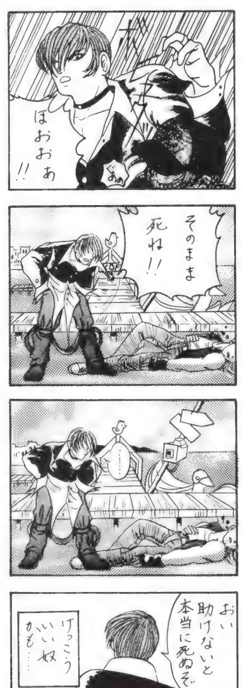
BAD COMMUNICATION



いいなぁ、このオチ。それから2〜3コマの、冗長なところがナイスです。ところで、ペンネーム変えるつもりない? なんちて。

●PN／青畑じゃむ（富山県）

餓狼ステージの恐怖



いおりんの新しい一面を発見した思いだぜ。ただ決して自分では助けようとしないところが、らしいといえば、らしいのだが…。

●PN／道風（兵庫県）

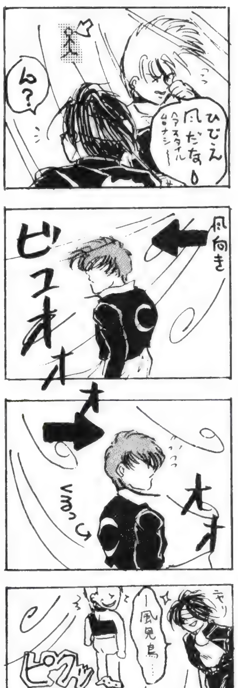
ラストステージ



なんだかな〜、このハイデルン…。戦闘時のさっそうとした姿はいずこへ。話は全然違うけど、ルガールの『ほうっ』を流行らせたい。

●PN／城みさき（埼玉県）

前髪命



いおりんの髪型がテーマになってるのは2本目。ただこちらは風見鶏ってところがミソ!! 途中風に背を向けてるけど、紅丸の方はだいじょうぶなのかな?

●PN／今西翔（東京都）

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫ってゆくこの『ネオジオ解体新書』。

ネオジオのここがえらい!!というおたよりを、バンバンお待ちしています！

他のゲームとひと味違うポーズやセリフ

ネオジオCDを買って思ったことがあります。それはキャラクターのかっこいいポーズやセリフが他のゲーム（スーパー◯ァミコンとか）とは違うのでは？　ということです。

例えば、「KOF'95」の八神庵。彼は「すぐ楽にしてやる」とか、「そのまま死ね」とか、バカ笑いとか。いろいろな動きをみせてくれます。負ける時だって「このままでは終わらんぞ～」。

ついついコンティニュー。でもそういうところがネオジオのいいところであり、人々を楽しませるところだと思う。

だからといって、もっとかっこよく、とかいうわけじゃなくて、プレイヤーがキャラをかっこよくする。これがゲームの第一歩じゃないでしょうか？

だいたい、ネオジオがなかったら、ネオジオフリークは存在しないし、こんなすばらしい人たちからお便りもこないだろう（私じゃないけど、同人誌とか）。ネオジオに感謝。

ネオジオフリークにお便りを出しているみんなに感謝。みんな、ありがとう。

●PN／京VS庵（三重県）

編：うにゃ～、嬉しいおたよりですこと。おほほ。プレイヤーがキャラをかっこよくするって、ほんとに素晴らしい発想ですわねん♡　（稲葉）

いつまで経っても色あせない名作ぞろい

ネオジオの魅力…それは決して色あせない名作ばかりであること。

フツー続編がでると、前作はやらなくなり、場合によっては中古屋に並ぶ。

しかしネオジオゲームは、旧作といえども新作とはまったく趣が異なり、いつまでも楽しめるのだ。

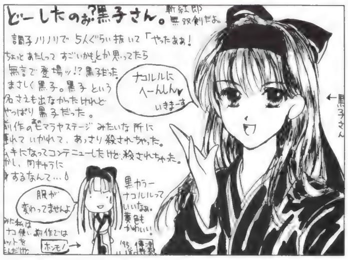
SNKの場合、ボツキャラの多さも旧作を楽しむ要因になっているかもしれない。だからおいらは常に全ソフトをすぐプレイできる状態にしてあるのだ。

だから、もう一度愛して♡のコーナーで、『さぁ今すぐ押し入れから引っ張り出そう!!』という表現はやめて下さい。

PS．そんなこと書くのはネオジオフリークじゃないと断言できます。

●PN／さいばね屋　朱狗丸（東京都）

編：『さぁ今すぐ押し入れから引っ張り出そう!!』って書いているのは、片桐さん（副編）なんでしゅ～。でもあの人は、ネオジオならほとんどみんなプレイしたことがあるという、マジな〝ネオジオフリーク〟なの。ほんとに。ものしりくん♡　（稲葉）



●PN／冷茶将軍（長崎県）
ナコルルに変身ーん。大自然のおしおきよ。なんか別のゲームみたいだけど…。



●PN／しいあ萌（茨城県）
ところでPNは「萌」でしょうか、「萌」でしょうか？
いつも違うので、気になりますが。

愛のてほどき

笑える真サムスピやられポーズの踊り

楽しい秘技をひとつ紹介しよう。

真サムライスピリッツで、ガルフォードを使い1本取って、2本目のとどめに武器破壊技を使う。さらにパピィが相手をかじっている時に、ダッシュ強斬りを決めると、王虎、狂死郎、アースクェイク、幻十郎、幻庵、黒子の6キャラのみだが、やられポーズで踊るのが見れる。

特に狂死郎、アースクェイク、幻庵の3人は笑えるぞ。

ぜひやってみてくれ。

●PN／ガンジーぽん（愛知県）

編：ムー、何か『サムライスピリッツ』でも似たようなことが起こったような気がする。やり方はまったく違うが見た目はおもしろい。これを見つけるとはおぬしなかなかやるのう。　（片桐）

やってみよう!!海外版でのプレイ！

ネオジオCDのKOF'95で、海外版がプレイできる方法を見つけました。

初めに「龍虎の拳2」をプレイします。そしてコントロール画面に戻してKOF'95と交換します。それから「DEMO GAME」か「HOW TO PLAY」のデモを見てみると、外国語に変わっています。もちろん勝利デモやエンディングも外国語になっています。

海外版のは舞の胸が揺れません。とても悲しいです。ネオジオテレフォンサービスに電話したら、一種の裏技で「龍虎の拳2」以外にもできるものがあるそうです。

●工藤邦浩さん（兵庫県）

編：この裏技は編集部内でも知らなかった。最近のSNKの格闘ゲームが、言語が選べなくなっていたのも気づかなかった。どうやらこの編集部に入ってからたるんでいたらしい。攻略スタッフに負けず多少は精進せねば。ぬははは。　（片桐）

メーカーへの要望

ぼくはネオジオソフトのゲーム内容はもちろんのこと、ストーリーが大好きです。サムライスピリッツはストーリー設定がしっかりしていて大好きですが、『斬紅郎無双剣』では死んだはずの人、ナコルル、右京、天草が出ていたので、「つじつまが合わないじゃないかー」と思いました。個人的に天草四郎時貞のファンなのでうれしいことはうれしいのですが…。一体どうなっているのでしょうか？

PN／ネオジオ大好き人間（長崎県）

『斬紅郎無双剣』は『サムライスピリッツ』、『真サムライスピリッツ』の続編ではありません。あくまでも『サムライスピリッツ』シリーズの流れはくんでいますが、内容などはまったく新しいゲームに変わっています。ですからストーリー的にも前2作とは特に関係ありません。　（SNK広報）

ハドソンさん、私の大好きな『天外魔境』シリーズをネオジオに移植してください。できればネオジオ、ネオジオCDの両方で発売してくれることを希望します。

PN／ゆるゆる（山梨県）

『天外魔境』シリーズをネオジオCDに移植ということですが、現段階ではSFCの『天外魔境ZERO』、サターンの『天外魔境外伝　第四の黙示録』、そしてPC-FXの『天外魔境3　NAMIDA』と控えているので、考えるとしたら、まずそのすべてが無事に発売されてからということになりますね。　（ハドソン広報）

女の子にもゴホウビを!! 渇望、男性キャラ脱衣！

国分寺市のお土産さん、スゴイですねっ!! 格好イイ男キャラ全部脱がすなんて、すばらしすぎっ!! そうですよっ！ 男女平等、男の人にゴホウビがあるのなら、女の子にだってゴホウビ下さいっ!!

脱衣格ゲーラインナップ充実！ よい響きじゃないですか!? もうこれしかありませんよっ！ 絶対お願いします、SNK様!!

京サマの脱衣…前髪がはりついた額が汗で光って、白いうなじが…ああっ肩のラインがぁ――きゃあああああああああっ!! 京サマぁあああ♡♡

〝燃えたろ？〟もいいけど、こっちはもうそーぞーしただけでノーミソふっとー。マジになったら完全NOZE BLOOD!! ちょっと、キャラレター化っ！ 京サマっ！ 私を燃やしつくしてぇっ!!

なんか、もーイッちゃってるっ！ コメントするの大変そうっ!! でもっあっもうっつ、ダメ♡ 京・サ・マ♡

SNK様！ お願い…KOF'96では…!!

●PN／げーちょん夜夢（千葉県）

編：う～ん、なんだかなぁ…。この方のトーンには、ついていけましぇ～ん（泣）。確かにキャラレターに出した方がよかったかもね♡ どっちにしろ、コメントは私だけどさ。へっへへ…。（稲葉）

家庭用ゲーム機なら本格的RPGを!!

拙者、忍者でござる。真侍魂にのめり込んでいる今日このごろでござる。ネオジオCDは面白いでござる。大好きでござる。

しかし拙者は、このネオジオCDに危機感を抱いているのでござる。それは、家庭用ゲーム機でありながら『本格的RPG』と呼ばれる物が出てないからでござる。このままではユーザーに飽きられて、すたれてしまうでござる。

どんどんRPGを出して欲しいでござる。特に、侍魂のRPGには期待しているでござるよ。

●PN／サスケ（山形県）

編：まぁ、新しいハードのRPGっていうのは、S○もP○も、どこも手薄ですからねぇ～。ただ『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』とADKのアレ以外は何も…というのもさみしい気はしますが…。というわけで、とにかく『サムライスピリッツ武士道烈伝』に期待しましょ♡（稲葉）



●PN／七瀬諒（秋田県）
色仕かけOKです。でも中学生は不可。



●PN／兎山龍貴（千葉県）
俺の彼女のことを知りたい？ それはね、ひ・み・つ。なんちて。ほんとは知りませんの。ゴメン。



●PN／ひねジュン（埼玉県）
ううっ、黒子さんは、ケ○シロウさんだったのか～？ ぷに。



●PN／幻獣神（東京都）
さあ、お姉さんたち、とっとと喜んでおくれ！



●PN／天王紅蓮（埼玉県）
変なモノをそそがないでくださいね。お・ね・が・い♡



●岩崎洋平さん（千葉県）
なかなか味のあるブリキンガーじゃ。でもツギハギはやめてちょ。手塚○虫さんじゃないんだから。

キャラ♡レター

永遠に凍りついた時間 あなたの炎で溶かして

「あなたが、好き」

それは、夜毎紡がれる言葉。

貴方を愛しはじめたのが、いつだったか。もう、思い出せない。気づいた時には、もう愛していた。貴方だけを見ていた。

貴方の、声。街角で聞こえる、ただそれだけでさえ、背筋を電流にも似た痺れが駆け上がり、私の身体を震わせる。

そこに貴方がいる、ただそれだけで。

この泣きたくなるような切なさは、愛しさと同じだというのを、もう私は知っている。それは、きっと貴方を見つけた瞬間から。

切なくて苦しいくらい、焦がれている。ただ貴方だけを想っている。

「あなたがいないと生きていけない」

心に焼きついたまま、離れない。その一瞬を永遠というのなら、私の時間はもうこのまま動かない。もう一度、貴方が動かしてくれるまで。

神様に祝福された恋よりも、あなたが、欲しい。

草薙　京様

●PN／くがやまゆきひこ

素晴らしい文才があるようですね、この方は。神様に祝福されない恋を望まれているのでしょうか？ ううう、いいわぁ、不幸なほど激しひ愛なんて!! けっこう憧れてしまいますわねん♡ 私も時々電流が走るような感触をぴくぴくっと味わいますが、お互い感電には充分注意しましょう♡ （稲葉）

浮気者の私、だけどロバートが一番♡

dearアキヤマさん、もとい「よゆうっちクラブ」さま。ロバとユリがつき合ってるのはウソです!! 本当でもそう信じましょう!!

私はロバFanです…。好きなんです…。そりゃあ京さまとか、庵とか、ベニマーとか、拳崇（声も）とか（途中略～長すぎ）、カブキとか、大蛇とか、ガルとか、きばっちとか、右っきょんとか、風魔とか、半ちゃんとか、シュラとか、マッドとか、アルバン♡とか、京介さんとか、タムとか、ボブとか（声も）好きですけどロバが一番始めに好きになった人なんですっ!!

だ・か・ら・アキヤマさん、一緒に二人の〝破局〟を祈りましょう。

アンディと舞、京とユキ、拳崇とアテナも。

PS．ロバは金持っていーですよね…ニヤリ…。

●PN／小林京（千葉県）

実利主義をモットーとしているようですね。金持ちかぁ…。でも私はお金がなくても、すんごい、瞳が星になるような、ロマンチックな恋をしてみたいなぁ…、なんて思ってるんですが。だめ？ でも他人の不幸を願う気持ちは、おとめならば、誰でも持っているような気がしますわねん。いぢわるな。はい。（稲葉）

投稿規定

●パンチ！パンチ！：読者のおたよりや、ネオジオフリークへの意見等を募集。
●今月の隣人愛：ネオジオの変わった遊び方や、ダジャレ系のネタを募集します。
●今月のオーバースウェー攻撃：ネオジオはもちろん、ゲーセンなどに対するマジなご意見をどうぞ。
●ネオジオ解体新書：ネオジオの魅力を大解析。
●愛のてほどき：技系以外の裏ネタはここへ送って!!
●メーカーへの要望：意見や質問も受けつけてます。
●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。
●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。
●イラスト：モノクロとカラーあり。サイズはいずれもハガキ大で、比率が同じなら拡大も可。
●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。
●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。
●今月のコスプレ：今号よりカラーページになります。
●移植希望ソフト：NEO・GEO、NEO・GEOCDへの移植希望ソフトを募集。
●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。
●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。
●ネオジオソフト人気投票：締切りはありません。好きなソフトを募集。詳細は97P。
●クラブ・ハウスコア：家庭版ソフトのハイスコアを募集。詳細は94P。
●ウラ技&得意技：自分で見つけたウラ技や得意技を募集。詳細は94P。
●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作1つと、その作品に対するコメントを書いてください。110Pに掲載。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2－13－2－201 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。



●PN／相模隆生（大阪府）
だって、影二のイラスト来ないんだもん。


●PN／立花きいろ（東京都）
三連殺、三連殺、三連殺、三連殺、三連殺、三連殺…。勝ち!! 幻さん、強うなったなぁ。



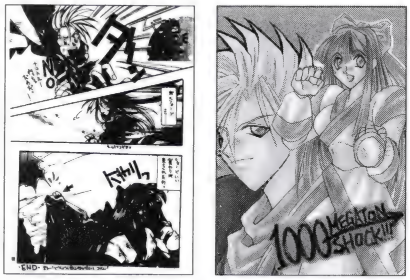
●PN／吉野けんじ（島根県）
不気味な構図ですな〜。いや、まじで、みんなヒザ突き出してからに…。でも2枚組みの力作で♡



●PN／深山亜希（香川県）
なにがフクザツかな、おとめごころ。傍観せずにやりませう。

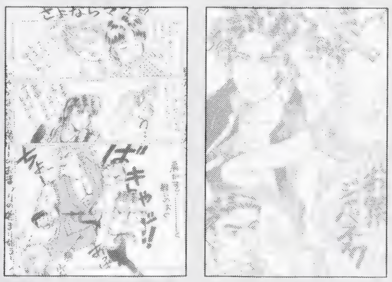
ネオジオ特選 同人誌コーナー

1000MEGATON SHOCK!!



●サムスピが好きだから作った、読んでいてそんな気持ちが伝わってくるサムスピ本。愛を感じます。／A5／オフ／36P／300円無記名小為替＋190円切手／〒666－01 兵庫県川西市水明台1－5－42 大野志織（発行：土偶帝国）

お祭ジャパネスク


●KOF、サムスピの合体本。ギャグのセンスが光ってます。作風も統一されていて、読みやすい一冊です。／A5／オフ／24P／300円小為替＋80円切手／〒156 東京都世田谷区経堂5－25－10－203 鳥居輝子（発行：乱国剣戟小町）

X-GUN


●KOFのギャグ中心本。イラストも綺麗です。4コマの元ネタ、かなり古いけど笑っちゃいました。／B5／オフ／48P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名カード＋80円切手貼付の返信用封筒／〒225 神奈川県横浜市青葉区新石川1－19－5 吉岡方 錦織桃流（発行：DEVIL'S CHILD!!）

SILLY PURPLE



●ばかばかしくも楽しいKOFのギャグ本。拳崇の感情が上手く表現されていて、親近感が湧きます。／A5／オフ／44P／350円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒998 山形県酒田市北今町4－27 富山有吾（発行：PEOPRE PURPRE）

赤毛の庵


●庵メインのギャグ本。キャラが全体的に可愛く描かれてます。バラエティーに富んで楽しい一冊です。／A5／オフ／34P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒572 大阪府寝屋川市田井町42－2 大本華子（発行：ぷち・パルフェ）

ワンダーヒーローズ



●WHオンリーのショート＋4コマ本。ページ数も多く、読み応えあり。WHファンは一読の価値あり!!／A5／オフ／60P／600円無記名小為替＋宛名シール／〒890 鹿児島県鹿児島市上荒田町3－23 Gビル20－301 前田孝子（発行：城弥広己）

文通&募集コーナー

●SNKの格ゲーが好きな方文通、イラスト交換して下さい。主にKOF、サムスピが好き。やおい可(笑)京×拳派。市内or近くで、一緒にゲーセン行って遊んでくれる方お手紙下さい(白浜から三重県の熊野あたりまでOKです)。どちらも男女問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳高1・女です。
〒647 和歌山県新宮市清水元2-3-4丸山団地4-2-79 日浦友希美

●KOF'95の京、庵が大好きな方お手紙ください。コスプレしている(やろうとおもっている方)だと嬉しいです。初回のみ80円切手同封してください。当方20歳・女。
〒359 埼玉県所沢市緑町4-2-1-1 今井由美子

●KOF'95など格ゲー大好きという20歳以上の方!! 一緒に同人して下さい。当方23歳・女。ド素人ですので、詳しく教えて下さる方大歓迎。
〒041 北海道函館市港町1-18-36 平手亜裕美

●KOF'95が大好きな方、どうかお友達になってください! お手紙ください。同県人の方がいらしたら一緒にゲーセンに行きましょう。京サマ、庵が好きです。でもゲームは超へたです。どなたか特訓してやってください(笑)当方18歳。女の子です。
〒982 宮城県仙台市太白区砂押町22-12 千葉静枝

●SNK全般のゲームが好きで遊んでくれる人(埼玉・東京近郊の方)初心者なので教えてくれる人とか、文通のみもOKです。ヨロシク。当方21歳・男性です。
〒 埼玉県川口市北園町28-14 緑川就一

●KOF、龍虎、サムスピが好きな人、私と文通して下さい! イラスト交換もOKです。あとパソコン通信をしてる方、同人・コミケにくわしい方でもOKです。初回のみ80円切手同封でお願いします(CG書くのが得意な人お手紙下さい!)。男女年齢問いません。12歳・女。
〒059-12 北海道苫小牧市宮前町5丁目1-5 田中真由美

●KOF'94、'95が大好きな方、特に、八神庵が大大大好きな方、わたしと文通して下さい。当方ゲームには少し自信があります。お願いします。14歳・女。
〒697 島根県浜田市朝日町10-2 北村紀子

●KOFにはまっている方、はまりすぎて変(?)な方文通しましょう。男女年齢不問。遠い方もOK! 当方18歳・女。
〒279 千葉県浦安市堀江4-31-29 武藤美智子

●ゲーム好きな方、イラストの書き方を教えてくれる方どちらでもいいです。お友達になってください。男女年齢問いません。文通でもOKです。できればなるべく近いほうがいいけど特に気にしませんので、初回のみ80円切手同封だったら嬉しいです。どうかヨロシク。16歳・男。
〒807-11 福岡県北九州市八幡西区池田三町目3-15 小村伸一

●テリー&キング&ロバート大好きの方様♥ 初回80円切手同封で。お手紙下さいませ♥ 22歳の♀で~す。
〒649-35 和歌山県西牟婁郡串本町串本346-3 井上神奈

●一緒にゲーセンに行ってくれる方、どうか僕と友達になって下さい! イラストのかき方を親切に教えてくれる方や文通してくれる方募集してマス。男女は問いません! 19歳・♂。
〒286 千葉県成田市囲護台1268-1 海野達也

●新設! シャルfanによるシャルfanのための、シャルロットONLYサークル♥です。「BONJOUR」では、ただ今会員様を大募集しています。シャルロットが大好きで、18歳以上(ゴメンナサイ)の方で、受け派の方(笑) まさに、シャルfanのための、シャルロットONLYサークルです。ご興味のある方は、80円切手貼付の返信用封筒を同封。募集は、随時行っていますのでお気軽にどうぞ。
〒131 東京都墨田区東向島4-38-7小林荘2F堀部里美方「BONJOUR」係まで♥

●ゲーム好きの方!(マンガも)お話を書かれる方、私と一緒に同人活動をやって下さる方!(演技に興味有る方)初回のみ切手同封で。当方京サマ狂い♥16歳・♀。
〒665 宝塚市仁川北二丁目9-69 西川英里

●さぁ!!これを見ておられる皆様!! ぜひうちのサークル「スルーギャプソン」に入ってみないかい!? もうKOFのキャラってイカすぅ~ッ!! という方々、ぜひうちのサークルによって来い!! 80円切手同封で。
〒818 福岡県筑紫野市筑紫697-27 大村真理子

●ゲームの好きな方、ぜひ友達になってください。住所・年齢・性別等一切問いません。手紙を下さった方には必ず返事をかきます。当方18歳・男。
〒278 千葉県野田市山崎1-63-1-2 滝本大輔

●KOF'95が大好きな人、お友達になりましょう。(なるべく年の近い人がいいな)いっしょにゲーセンに行ってくれる人、文通してくれる人、お手紙ください。ケンスウ命♡って人、大歓迎です。(京ちゃん&アテナも)80円切手同封でお願いします。14歳・女。
〒679-43 兵庫県揖保郡新宮町宮内77-4 衣笠ひとみ

●KOF'95の京、庵、紅丸、ラルフが好きな方、私にイラストの書き方を教えて下さる方、一緒にゲーセンに行って先生をして下さる方、私と文通&イラスト交換して下さい。男女年齢不問。80円切手同封。15歳・女。
〒520-01 滋賀県大津市比叡辻2丁目11-4-504 人見早弥香

●KOFが好きな人で20歳前後の方希望。私より年上であるなら男女問いません。ゲーム以外の事でも盛り上がれたら、楽しいですネー。お手紙下さい。15歳・女。
〒023 岩手県水沢市花園町1-4-6 森岡潤子

●KOF'95が大スキな方。文通しましょう! イラスト交換もOK!近くにお住まいの方!ゲーセン、イベント等に一緒に行きましょう! 男女年齢問いません! 初回のみ80円切手同封で! 宛名シール入れてくれるとうれしいです。よろしくね♡ 17歳・女。
〒630-02 奈良県生駒市一分町1459-14 田村あけ美

●とにかく格ゲーが好きな人、自分と一緒にゲーセンでも行きませんか?文通でもかまいません。とにかく返事は必ずかきますので、よろしく。初回のみ80円切手同封でお願いします。年齢不問。当方22歳・男。
〒919-11 福井県三方郡美浜町佐野45-4 福田晴喜









売買&交換コーナー

●買い/「ネオジオCDスペシャル」を5千円で、FCソフト「アテナ」(箱、説明書なしでもOK)を3千円で、「セーラー服」を6千円でそれぞれ買取りますので、売って下さる方は、80円切手を同封のうえご連絡下さい。
〒192-03 東京都八王子市上木3-9-5-303 長岡洋平

●買い/サムライスピリッツ(真サムも含む)に関する物なら何でも買います。リストを同封の上、お手紙下さい。切手は不要です。
〒241 神奈川県横浜市旭区若葉台2-6-703 井本桃子

●買い/KOF'95のラルフのぬいぐるみを千円でゆずってください。多少のよごれは可。ハガキで連絡して下さい。
〒018-57 秋田県北秋田郡比内町扇田字下川反62 小板橋直人

●買い/KOF'95スペシャルアイテムBOXを高価で買取ります。希望価格明記の上、封書で連絡乞う。
〒018-53 秋田県鹿角市十和田毛馬内字上陣場67-12 佐藤聖子

●買い/FCソフト「怒」シリーズの、箱、説明書付きを。売りたい方にはこちらから連絡しますので、返信用切手不要。希望価格を必ず明記の上、連絡乞う。
〒271 千葉県松戸市紙敷277-2 湯浅裕美

●買い/ネオジオCD本体一式を、1万6千円で。古くても良いです。
〒664 兵庫県伊丹市口酒井字中町7-3 神農絵美

●買い/ネオジオCDソフト買います。ただし、箱・説明書がある人に限ります。箱は、少しきたなくてもOKです。送料当方負担。ソフトの買う価格は、「バーニングファイト」「ミューテイションネイション」2千~3千円、「ファイヤースープレックス」3千~4千、「ファイターズヒストリーダイナマイト」4千~5千円、「クロスウォードII」4千~5千円、「ファイナルロマンス2」6千~7千円です。売ってもいいという人は、ソフト名、売ってくれる値段を書いてハガキで送って下さい。後日返事を送ります。
〒529-18 滋賀県甲賀郡信楽町長野1384-100 菊岡拓也

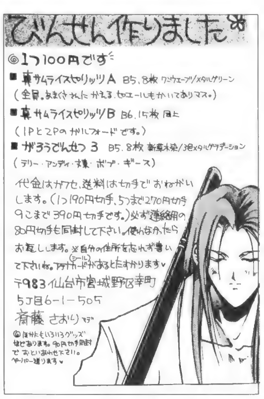
●買い/あなたの持っているネオジオCDソフト「ネオジオCDスペシャル」を1万5千円で買います。送料はこちら持ちです。売ってくれる方は、封書に、あなた宛ての封筒を同封して送って下さい。しめ切りはありませんが、先着順なので、早めにお願いします。
〒870-11 大分県大分市ふじが丘西区512-B-5 堤一弘

●買い/KOF'95のクレーンゲーム用の京さまのぬいぐるみ人形を千円以上で。送料は当方負担です。まずは往復ハガキで価格を明記の上ご連絡を下さい。最初にハガキが来た時点でしめきらせていただきます。ゴメンなさい。
〒302 茨城県取手市吉田117-3 永長幸恵

●売り/ネオジオCD、コントローラープロ×2、「KOF'94」「KOF'95」「餓狼伝説3」「真サム」「ニンジャコマンドー」をお売りします。希望価格単品orまとめてでも可。希望価格を明記してください。
〒520-12 滋賀県高島郡安雲川町上小川184 志村智

●買い/ネオジオCDスペシャルキャンペーン中にネオジオCD本体を買うともらえた特製CD-ROMソフト、「ネオジオCDスペシャル」を、あなたの希望価格で。ハガキに電話番号を明記の上、連絡乞う。
〒810 福岡県福岡市中央区福浜1丁目1番10-713号室 浜高博明

●買い/ネオジオフリークvol.3ポスター有り、美品希望を、8百円~千円以内で。送料こちらもち。封書で連絡乞う。
〒671-22 兵庫県姫路市書写1350 中村浩二



最新 音楽CD & VIDEO

CD

和楽器VS洋楽器による壮絶なバトルが魂を揺さぶる



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ARRANGE SOUND TRAX

演奏：SNK　新世界楽曲雑技団
2月7日発売　¥2,500（税込）
CD：PCCB—00204
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：特製カセットインデックス

ご存じ、侍活劇第3弾『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』が、ストーリーも新たに見参!!

SNK開発スタッフによる書き下ろしシナリオが、オリジナルキャストで初めてCDドラマ化された! また、リムルル役の桜井智が歌う、オリジナルテーマも完全収録だ!

見事なアレンジと、曲間に挿入されたCDドラマ、インナーにはSNK開発スタッフによる特別書き下ろし小説や、サウンドスタッフによる曲解説…と、サムライの世界観をすべて盛り込んだ納得の一枚となっている。

さらにジャケットも、SNKの描き下ろしイラストによるものとなっている。

〈プロデューサーズノート〉

「いったいアレンジトラックスCDは、どこまでいってしまうのだろう…」

これが、プロデューサーの立場としての正直な感想です。それだけ今回の作品は、充実した内容であり、サービス過多ではないかと感じるほどパフォーマンス性の高い作品に仕上がっています。

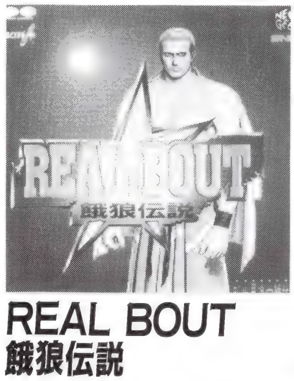
アレンジ曲（テーマ曲）は、和楽器の生演奏と、洋物（?）生演奏とが壮絶なバトルプレイを繰り広げる全17曲が収録されています。

そしてボーナス曲として、今回キャラ・ボイスでリムルル役を担当した桜井智が歌う、リムルルのイメージソング『あふれる想い〜氷の妖精〜』を含む、過去最多の18曲を収録しています。

そしてさらに、新世界楽曲雑技団のアルバムとしては初の試みになるCDドラマを、開発スタッフによる脚本、ゲームオリジナルキャストによる出演、新世界楽曲雑技団自らの演出・音響で、全4話を収録しています。

ここまでやってしまってこの先どうするのか…? 確かにそんな不安はありますが、過去最強のゲームミュージックアルバムができたということは、疑いのない事実だと感じています。（92〜93ページに関連記事）

リアルバウト餓狼伝説の世界にどっぷりつかってみてくれ!



REAL BOUT 餓狼伝説

演奏：SNK　新世界楽曲雑技団
2月7日発売　¥1,500（税込）
CD：PCCB—00203
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：スーパーピクチャーCD

『餓狼伝説』の最新タイトルの音楽CDが、早くも登場する。

今回は、パワーアップしたオリジナルバージョンがすべて収録されているのだ。

さらに、キャラクターの魅力を充分に堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも完全網羅しているぞ。

そして初回特典が、大好評のスーパーピクチャーCD仕様だというのだから、もういうことなし!! 解説書、楽譜つき。

〈ディレクターズノート〉

「さらば、ギース…」

このキャッチコピーとともに、餓狼シリーズの新作が登場した。

ギースといえば、過去数作にわたって登場した人気キャラクターである。

前作に当たる餓狼3の楽曲も含め、そのギースにまつわるデモ関係の曲、タイトル、新キャラ（キム、ダック、ビリー）の各テーマ、エンディング〜スタッフロールの新曲とボイス、S.E.の追加、変更分をすべて新たにスタジオ収録したものがこのCDである。

パワフルな新曲とともに、リアルバウト餓狼伝説の世界を、ぜひ堪能してもらいたい。

『King Of Fighters'95』から始めた初回特典の「スーパーピクチャーCD」は大好評だ。

今回も当然のことながら、初回プレスのみスーパーピクチャーCD仕様である。（92〜93ページに関連記事）

VIDEO

ネオジオフリークを片手に攻めたいこの1本!!



サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

SNK　2月7日発売
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VIDEO：PCVP-11804　¥4,800（税込）
LD：PCLP—00592　¥4,800（税込）
特典：8P解説書（LDは4P）
カラー／HiFiステレオ／90分／LDはCLV両面
ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、ゆーち、ふれいむ、田洋平
声の出演：桜井智、生駒治美、金田美穂、臼井雅基、矢野栄路、稲毛一弘、コング桑田、前塚厚志、新居利光、野中政宏、水津光司、有田洋之
音楽：新世界楽曲雑技団

ゲーム徹底攻略!! このビデオを使って、最強の道を目指せ!!

ネオジオゲームの攻略では右に出るものがいない、『ネオジオフリーク編集部』監修による最強プレイだ。

ネオジオフリーク誌上でおなじみの攻略スタッフ達による、超強力な攻略をじっくり見ることができるのだ。

全キャラ修羅、羅刹ごとに攻略、VS斬紅郎、各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、ゲームオリジナル声優総登場の解説もバッチリ収録してあるのだ。

〈ディレクターズノート〉

「前回の『King Of Fighters'95』から、プレイの質が飛躍的に向上しているのにはお気づきですか? より密度の濃い、本気で対戦に命をかけているプレイヤーにも満足してもらえるように、このシリーズは技術面のさらなる向上を目指します」（インナーより）

ネオジオゲーム攻略では業界No.1である『ネオジオフリーク編集部』の面々のプレイは素晴らしい。

このビデオと『ネオジオフリーク』の攻略記事とを連動させて楽しんでもらうと、面白さはさらに倍増するはずだ。

そして今回も、オリジナル声優フルキャストのナレーションを同時収録した。とはいえ、いつものドラマ路線からは少し離れたものにしてみたのだが、いかがなものだろうか?

さらに今回は特別に、ゲームプレイヤーの声も収録してあるのだ。（92〜93ページに関連記事）

新作ソフト発売予定リスト （12月11日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	12月21日発売予定	98,000円	不明
オーバートップ	ADK	レース	178M	今冬発売未定	価格未定	85%
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	発売日未定	価格未定	90%
格闘バレー（仮称）	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
くにおの熱血闘球伝説	テクノスジャパン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	98%
ゴール！ゴール！ゴール！	ビスコ	スポーツ	120M	発売日未定	価格未定	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	発売日未定	価格未定	60%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	発売日予定	価格未定	65%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	90%
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	186M	発売日未定	価格未定	不明
FUTSAL（仮称）	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	60%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
◆NEO・GEO						
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	'96年1月26日発売予定	34,000円	不明
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	'96年1月発売予定	29,800円	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	'96年3月発売予定	価格未定	60%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	'96年4月発売予定	価格未定	65%
オーバートップ	ADK	レース	178M	今春発売予定	価格未定	85%
くにおの熱血闘球伝説	テクノスジャパン	アクション	容量未定	今春発売予定	価格未定	98%
ゴール！ゴール！ゴール！	ビスコ	スポーツ	120M	今春発売予定	価格未定	100%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	今春発売予定	価格未定	90%
パズルDEポン！	ビスコ	パズル	30M	今春発売予定	価格未定	100%
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	発売日未定	価格未定	90%
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	186M	発売日未定	価格未定	不明
FUTSAL（仮称）	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	60%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
◆NEO・GEOCD						
NEO・GEOCD SPECIAL	SNK	バラエティ	容量不明	12月22日発売予定	3,800円	不明
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	12月29日発売予定	8,800円	不明
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	'96年2月23日発売予定	8,800円	不明
ステークスウィナー GI制覇への道	ザウルス	競馬アクション	容量不明	'96年3月発売予定	7,800円	60%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	'96年4月発売予定	価格未定	60%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	'96年5月発売予定	価格未定	65%
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	今冬発売予定	価格未定	50%
オーバートップ	ADK	レース	178M	今春発売予定	価格未定	85%
くにおの熱血闘球伝説	テクノスジャパン	アクション	容量未定	今春発売予定	価格未定	98%
ゴール！ゴール！ゴール！	ビスコ	スポーツ	120M	今春発売予定	価格未定	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	今春発売予定	価格未定	65%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	今春発売予定	価格未定	90%
パズルDEポン！	ビスコ	パズル	30M	今春発売予定	価格未定	100%
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	発売日未定	価格未定	90%
格闘バレー（仮称）	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	10%
ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）	ADK	RPG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	186M	発売日未定	価格未定	不明
FUTSAL（仮称）	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	60%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
◆ハード・オプション						
NEO・GEOCDZ	SNK	—	—	12月29日発売予定	OP価格	—
◆再版情報						
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	12月22日	32,000円	—

●価格はすべて税別になっています。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

私が期待しているソフトは、『リアルバウト餓狼伝説』です。もちろんギース様はでますよね？ ドキドキ。あとは、ビリー・カーンとリチャード・マイヤかなぁ。キムはさすがにでますよねぇ。

PN／ひめさま（福島県）

前号、今号を読めば分かるようにギース様は今回も登場します。しかし！ 残念なことに今回の『リアルバウト餓狼伝説』で、ギース様は最後らしいのだ。実は私もサンプルの方をプレイした時に、ちょこっとエンディングを見たのだが、フニッと首を傾げるようなエンディングだった。どうやら特定のキャラじゃなきゃ真のエンディングは見れないらしい。攻略スタッフの話によると、ギースファン感涙間違いなし、といった感じのエンディングらしいのだが。どんなのかなぁー、気になるなぁー。（片桐）

『超鉄ブリキンガー』に1票。僕はシューティングゲームの中でも、特に横スクロールタイプものに目がないのです。7号の記事を読んだ時、ピッピッときたのです。これだ！ これこそを僕の求めていたシューティングゲームだ。あのダ○イ○スにそっくりなパワーアップシステム。素晴らしくキレイな画面など、シューター心をくすぐるに充分な要素だ。というわけでザウルスさん、サッサッと出してくれぇー!!

PN／ヘロヘロ魔神（千葉県）

『超鉄ブリキンガー』ですか、これはどうやらかなり作り直したらしい。今号に最新情報&1面攻略が掲載されているので、今のところはそれで我慢してちょ。まあ、2月までには出ると思う、出たらいいなぁー。（片桐）

新作ソフト期待度ベスト5

1	サムライスピリッツ武士道烈伝	107P
2	リアルバウト餓狼伝説	63P
3	超鉄ブリキンガー	29P
4	神凰拳	17P
5	くにおの熱血闘球伝説	6P

新世界発見記録

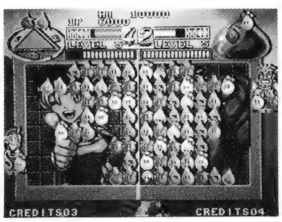
押し出しジントリック

今号から始まった「新世界発見記録」。名前は違えど中身は同じ、あまり仕様をしられていない超新作ソフトを紹介していくコーナーだ。

今月の超新作ソフトは、ADKから突然降ってわいてきた新タイトル、その名も『押し出しジントリック』だ。しかもこのソフトは、ADK初のパズルゲームなのだ。

一見、最近流行りの落ちものパズルだが、よ〜く見ると、落とすのではなく横に撃ち出しているのが分かる。要は落ちものパズルなのではなく、〝押し出しパズル〟なのださすがADK、やることがちょっと違う。

まあそれ以外のことはというと、基本的に従来のものと変わらない（縦、横の違いはあるが）。続報に期待しよう。



落ちものじゃなくて、押しものというのが珍しい。さすがADKだ!!

好きな授業(こと)はがんばれる

ゲームのホントのおもしろさはプレイすることより創ること！



そろそろキミも創る人になって、ハマッている人をおもしろがらせてみないか？

アニメ技術がゲーム制作に生きる

●新鮮なストーリー構成！今様のキャラクター！美しい画面をつくる背景画！自然な動きの動画描写！これらはアニメや漫画を教える学院だからこそできる技術！







4月生願書受付中

入学案内書は下記住所へ！

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩１分。

'96年度生・願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(〇月号)を明記、切手250円分同封で請求。

NEO·GEO FREAK 3月号予告

次号は2月9日発売　定価580円（本体563円）

リアルバウト餓狼伝説
対CPU戦攻略

パルスター
8面攻略＆各面のポイント

パズルDEポン
基本攻略法

神凰拳
必殺技解説＆コマンド公開

〈新作紹介〉
FUTSAL（仮）
押し出しジントリック

巻頭特集
ネオジオワールドの正しい遊び方

◆オールドゲーム攻略
ラストリゾート＆WH2

◆もう一度愛して♡
ザ・スーパースパイ

◆声優インタビュー
コング桑田
（牙神幻十郎＆ギース・ハワード）

◆新連載
みっきぃ（NIRA-KODOMO）の
NEO·GEO NOT DEAD

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 2月号
第2巻第2号　通巻第9号
1996年2月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3－7－9
出版営業　TEL03－5992－2051
広告営業　TEL03－5992－2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2－13－2－201
TEL03－5395－6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠
●編集スタッフ／伊丹恭，山崎裕，稲葉祥子，新谷祥子，橋田和則，望月美貴子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，DSP-たろりん，T-DEN，奥女中秀麿，モリスケ，修羅騎士　鷹，風のFLN，蒼炎闘士ゆーち，ISHTAR，リトマス兄弟，H.K，G·ARM，ウェッピン＝イレーヌ，
●制作スタッフ／鳥貝なつみ，村木哲雄，隷達人
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉），根津修一，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美，菅野誠一，前田孝子，柳原理恵
●広告営業部／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，島西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●非常に寒くなってきた昨今、毎月楽しみにしている「バリバリ伝説」の20巻を買った。読んでいるうちにこの号で終りだと悟り、その時また涙が!? いやいや年は取りたくないものだのう。ちなみにテレビを見ていて泣いたのは「ロミオの青い空」だった。（片桐）

●ウス！　杵！　餅！　前歯の欠けてる伊丹だ。皆はグランマトストミアス・フラジェリバルバを知ってるかな？　深海魚の名前だヨ。そしてNBA。セルティックス！　バロス獲ってバックコートのサイズ縮めてどうする？　ソープ獲れよソープを！（伊丹）

●去年のプロレス界は激動の1年だった。今年はどんな大スペクタクルを見せてくれるのだろう。1月4日の東京ドームを観戦し、感激!!　それから、元巨人の原さんについて手紙をくれた「橋わたる」さん。本当に嬉しかったです。今年は日本一奪回だ！（山崎）

●今年はお嫁にいくゾ!!　まず私より強い相手を見つけて！　なんちて。ジャンヌじゃないって。でもほんと困るよなー。キャラレターのコメント書くようになってから、友だちには変態扱いされるし…。まあ自分で書いてるんだからしょうがないかぁ…。（稲葉）

●ドモドモ。めでたく新年も明けたところで、わたくしめもご挨拶申し上げます。角川文庫の「蘇える金狼・完結編」の松田優作が表紙の本をお持ちの方、安価で買取ります。また、ウィークデーに私の部屋を掃除してくれる方、安価で使ってあげます。（新谷）

●NEO・GEOCDZがようやく出た。旧型のCDハードを持っている人は、買わずにしばらく待とう。待てばカイロが暖かい。64ビット機の発売は7月か…。なんて不確実な情報を流すのはオフィシャル情報誌の立場上まずいので、やめとこう（笑）。（勝俣）

●2月にサイトロンから発売される斬紅郎のビデオに、ネオジオフリークの攻略スタッフがプレーヤーとして参加し、コメントまで収録されているとの噂を聞いた。興味がある人は見てみるといいかも？　ちなみに塩で勝ってもいばれないゾ！（ジェイケイ）

●例の件ですが、発送をもって発表に変えさせていただきます。外れた人はゴメンなさい。多数のご応募ありがとう。ところでこの編集後記、マンガの話が多いが、私はアスキーコミックスのブレイクエイジがおすすめ。対戦ゲーマー必読。（DSP-たろりん）

●斬紅郎無双剣の対CPU戦でなかなか顔を出してくれないキャラがいて少し手間取ってしまった。剣質はともかく一通りのキャラと当たるようにしてほしかったと思う。対戦は、一発入ってしまうと勝負がつくという緊張感が好きな人にはいいかも。（T-DEN）

●何故リアルバウトにタン先生が居ないいいっ！　ムキー！　とりあえず餓狼3の時に担当したボブはやるとして、むう。チビキャラコンビの秦兄弟でもGETするかな。でもダックキングもビリーカーンも捨てがたい。悩む悩む悩む悩む…。（モリスケ）

●あけましておめでとうございます！今はとりあえず、格ゲーではリアルバウトをアンディをメインにして楽しんでいます。コンシューマーの方では少し遅いかもしれませんがド○ク○VIに燃えてます。というわけで今年も、よろしくお願いします。（修羅騎士　鷹）

●新年あけましておめでとうございますっち。年末の大騒ぎのお陰で体も金も『もお～最低！』状態。今となっちゃお年玉もなつかしい。話は変わりダックキング争奪戦でモリスケと争い中。年はあけても変わらない僕達だけどよろしくっち。（蒼炎闘士　ゆーち）

コスプレコーナー

天晴

今号より
カラー1Pじゃ!!
あっぱれ、
あっぱれ♡
わははは!



八神庵



●PN/日向星花(東京都)
圧倒的な投稿数を誇る庵のコスプレ。しかし、後ろ向きのポーズというのはめずらしい。激戦を勝ち抜き、まさに天晴!!

チョイ・ボンゲ&チャン・コーハン



●PN/Linda=チョイ&Zacky=チャン(富山県)
ポーズがノリノリの2人。楽しそうでよい!! 交通事故には充分気をつけるのじゃ! ★天晴賞で、粗品進呈!! しかと待つがよい!

チャムチャム



●PN/こまき(鳥取県)
白チャムが大好き! というこまき殿。首からぶらさげた銀の鈴が決めてか!? そのディテールへのこだわり、麗しきかな。

柳生十兵衛



●PN/妙島浩文(三重県)
妙島殿の要望により、今号からカラーにしたぞ。おなごの身でありながら、十兵衛のコスプレ、見事じゃ。★天晴賞で、粗品進呈!!

覇王丸



●PN/SATAN(神奈川県)
覇王丸ファンの友達募集中とのこと。ゲーセンで見かけたら対戦して欲しいそうな。PNは他ハードの名前と似ているが、違うようじゃ。わはは。

ナコルル



●PN/NAKOPON(埼玉県)
背景といい、構図といい、凝っておるのう~。場所はアイヌモシリではなく、長野県だそうじゃ。水が冷たかったというが、夏なら大丈夫じゃ。

草薙京&不知火舞



●PN/林天珠=京&不明(東京都?)
写真を送ってくれたのはPN/緑山みつる殿じゃが、写っているのはその友達とか。被写体のPNは必ず記入するように!! 頼むぞよ♡

草薙京



●PN/舞夢(愛知県)
コメントも同封してくれると嬉しいぞ。あったかもしれんが、封筒から出して保管するのでな…。写真の裏にはってくれれば小躍りするぞ♡

ユリ・サカザキ



●PN/流泉ふひと(宮城県)
笑顔がよい。ただ余裕っちポーズでは、もすこし腰を突き出すのじゃ。こうじゃ、こうするのじゃ。うっ、あたた…。年には勝てん。わはは。



餓狼伝説2 ～新たなる闘い～®

SNK/格闘アクション/106M/1992年12月10日発売
カセット版：28,000円
CD版：6,800円

人気格闘アクション第2弾 伝説の狼たちが帰ってきた!!

今回のオールドゲーム攻略は、今でも一部に根強い人気を誇る「餓狼伝説2」だ！
独特のラインシステムや避け攻撃にくわえ、今では格闘ゲームにかかせない超必殺技が登場したのもこの作品から。
今号では『2』からの新キャラ、不知火舞を使っての対CPU戦攻略をしてみよう!!

基本操作

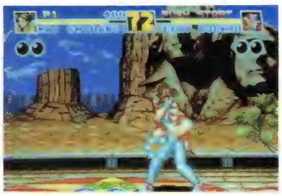
基本レバー操作は一般的な格闘ゲームとほぼ同じで。レバーを素早く後ろに2回でバックステップが出せる。ボタン操作はAが弱パンチ、Bが弱キック、Cが強パンチでDが強キックとなっている。
特殊な操作として、AB同時押しで任意にライン移動することができ（ラインの2つある面のみ）、相手と別のラインにいる時にはAorCでパンチ、BorDでキックのライン移動攻撃を出せる。
相手と同一ライン上ではCD同時押しで別ラインに飛ばすライン飛ばし攻撃が出せる。
また、ガード状態から前＋Aで食らい判定の小さい避け攻撃を出すことができる。

不知火舞を使って対CPU戦攻略！

攻略/T・DEN

基本戦法

舞はライン移動攻撃が強いので、ライン移動攻撃を相手にガードさせてから投げる戦法を使う。奥にラインのあるほとんどのステージで使っていける有効な戦法だ。
やり方は、自分から相手と別のラインに移動、すぐにレバーをニュートラルでライン移動攻撃を出す。相手がガードしたら、相手の方に少し歩いて近づき投げる。あとは繰り返せばいい。この時の注意点は、相手より先にライン移動攻撃を出すこと。そうでないと空中でライン移動攻撃同士が当たってしまい、相討ちになったり、一方的に負けてしまったりする。



ライン移動攻撃をガードさせて



ほんの少し歩き、投げてしまおう

キャラ別対CPU戦攻略

必殺技	
龍炎舞	↓↙←＋AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
花蝶扇	↓↘→＋AorC
ムササビの舞（舞ステージ専用）	↓ため↑＋C
投げ技	
風車崩し	近距離で→＋C
超必殺技	
超必殺忍蜂（体力点滅時）	→↙→＋BC

※記事中のコマンド類はキャラが右を向いている時のものです

VS テリー・ボガード

キックボタンでのライン移動攻撃からの投げ（以下パターンA）でいこう。テリーの避け攻撃に勝つことができる。投げで相手を転ばせたら、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねて気絶を狙う。また、投げたあとすぐに弱の花蝶扇を出すとテリーがライジングタックルを空振りすることがあるので、そこにしゃがみ強キックを入れることもできる。



テリーの避け攻撃に勝てるゾ

VS ビッグ・ベア

ライン移動攻撃からの投げも使えるが、逆に投げられてしまうこともあるので、ライン移動攻撃をガードさせてすぐに垂直ジャンプ弱キックを空振りし、着地にしゃがみ強キックを出せば当たってくれる。これを繰り返す。また、間合いを離して立ち弱キックを空振りすると跳び込んでくるので、着地にしゃがみ強キックを入れてもいい。



このあと着地にしゃがみ強キックだ

VS キム・カッファン

パターンAが有効。キムは起き上がりにしゃがみ強キックを重ねると当たってくれるので、繰り返し気絶させて投げてしまおう。投げたあとまだ相手の体力が残っているようなら、しゃがみ強キックを起き上がりに重ね続ければいい。自分の体力ゲージが赤く



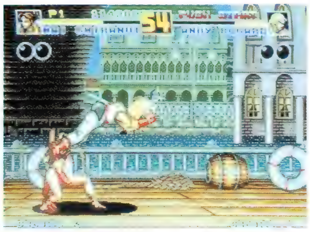
点滅している場合は、立ち弱キックで飛翔脚を誘ってガードしたあとに超必殺忍蜂を決めることが可能。



足払いを食らい続けて気絶する

VS アンディ・ボガード

パターンAでいいが、手前のラインでアンディとの間合いを離して立ち弱攻撃を出すと空破弾を誘えるので、ガードして投げるというのもいい。
他にも、アンディの近くでしゃがみ弱キックやしゃがみ強パンチを空振りして昇龍弾の空振りを誘い、着地した所を投げるということもできる。



空破弾をガード後、投げを決める

VS チン・シンザン

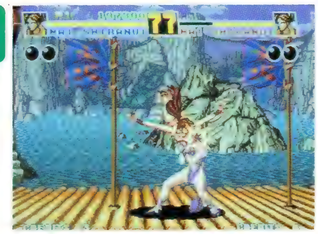
チンに対してもパターンAが有効。他にも、ジャンプ弱キックで跳び込んでしゃがみ弱キックを繰り返したり、近づいてきた相手にしゃがみ強キックの先が当たるように出すと氣雷砲を出そうとして当たってくれることがある。
また、間合いを離して立ち弱パンチを出すと挑発してくるので、そこに必殺忍蜂を入れることもできる。



ジャンプ弱キックが効果的

VS 不知火 舞

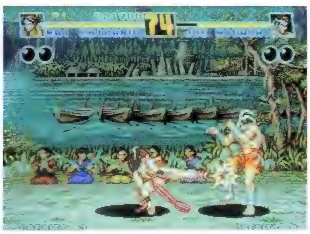
舞にもパターンAが有効。
また、このステージのみ、使用可能な必殺技であるムササビの舞を相手にガードさせ、着地後すぐに出の早いしゃがみ弱キックを出して（ガードさせて）再びムササビの舞を出す（ガードさせる）というパターンの繰り返しで、相手の体力を最後までけずって勝つことができる。



ムササビの舞でけずってしまおう

VS ジョー・ヒガシ

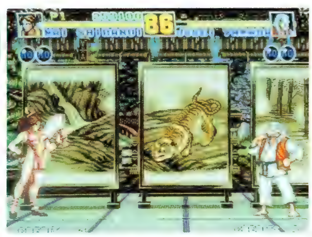
パンチボタンでのライン移動攻撃から投げ（以下パターンB）が有効。
最初のうちはジャンプ強キックで跳び込み、すぐに後ろジャンプ昇り強キックを繰り返し気絶を狙ってもいい。相手が近づいてきたらしゃがみ強キックを空振りすると垂直ジャンプか、別ラインに移動する。垂直ジャンプをしたら少し前進してしゃがみ強キックを、別ラインに移動したらパンチボタンのライン移動攻撃をガードさせて投げよう。



相手の垂直ジャンプに足先を当てる

VS 山田十平衛

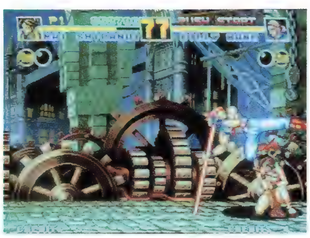
十平衛に対してはパターンBが有効。また、間合いを端と端に離して挑発すると十平衛も挑発をしてセンベイを食べるので、そこに強の花蝶扇や強の必殺忍蜂を当てることもできる。十平衛を転ばせることができたら、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねるとよく当たってくれるので、気絶を狙うこともできる。



相手の挑発を誘い、必殺技を当てる

VS ビリー・カーン

このステージから奥にラインがなくなりライン移動攻撃パターンは使えない。
スタートしたら画面端でしゃがみガードをし、ビリーが近づくのを待つ。ビリーが近づいてきたら舞の足先がギリギリとどく間合いでしゃがみ強キックを出すか、（相討ちになることもあるが）棒を使った跳び横蹴りをガードしてすぐにしゃがみ強キックを出してビリーを転ばせる。転ばせたら、少し前進して起き上がりにしゃがみ強キックを重ね、繰り返し気絶させるようにしよう。



この蹴りを待ち、足払いを狙え

VS アクセル・ホーク

アクセルはしゃがみパンチを2回出したあとアッパーを出す場合がある。画面端まで下がってアッパーの空振りを待ち、空振りしたらしゃがみ強キックで転ばせる。起き上がりにはしゃがみ強キックを重ねて気絶を狙ったり、少し歩いてCDボタン同時押しのライン飛ばし攻撃を当てる。ライン飛ばし攻撃が当たり相手がロープから跳ね返ってきたらタイミングよくライン飛ばし攻撃を重ねると連続で当たる。以下繰り返し。



相手の起き上がりにライン飛ばし

VS ローレンス・ブラッド

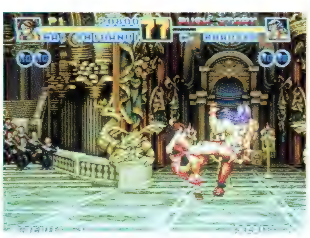
一番辛い相手といえる。スタートしたら間合いを離して強キックで跳び込み、後ろジャンプ昇り強キックを繰り返し気絶を狙う。または、しゃがみ弱パンチで跳び蹴りを誘って、しゃがみ強パンチで返すとスライディングを出すことがあるので、ガード後しゃがみ強キックで転ばせ、起き上がりにジャンプ強キックで跳び込んで気絶を狙うこともできる。ローレンスの体力が少なくなってきたら立ち弱パンチ連打でブラッディスピンを誘い龍炎舞などで返すことができる。



このパンチでスライディングを誘う

VS ヴォルフガング・クラウザー

このステージでは奥のラインが復活するので、クラウザーは比較的楽に倒すことができる。とりあえず相手と別のラインにいき、相手より先にキックのライン移動攻撃を出そう。相手は手前のラインにいると、それをガードできずに当たってくれるので、繰り返せばいい。奥のラインにいる時には、キックのライン移動攻撃をガードさせたあと、すぐにライン飛ばし攻撃を入れることができる。一応、ライン移動攻撃からの投げをすることもできる。



ライン移動からライン飛ばしが有効

もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

読者のリクエストに応じて往年の名作ゲームを取り上げていく「もう1度愛して♡」。このコーナーが始まって早や6回目。みんなからのお手紙も増える一方だ。今回はその中でも古いネオジオユーザーの人からの要望が多かった『ミューテイション・ネイション』を紹介しよう。年の初めは正統派アクションゲームで決まりだ!!



ⒸSNK　1992

正統派アクションゲームの決定版 必殺技の使い方が勝負のカギだ!!

ミューテイション・ネイション

SNK／アクション／45M／
1992年3月16日登場
カセット版：21,800円
CD版：5,800円

『ミューテイション・ネイション』。何やら舌を噛みそうな名前だが、このゲームはいわゆる横スクロールタイプのアクションゲームである。

見ての通り、いたってシンプルな作りだが、ただの横スクロールアクションとはちょっと違う。丁度このゲームが発売されようとしていた頃、格闘アクションというジャンルが、この業界に浸透しはじめた時期だった。まあそんなわけで、この『ミューテイション・ネイション』にも、その影響が色々な種類の必殺技という形で表われているというわけ。

でも基本は従来の横スクロールアクションと同じように、ボタン連打による連続技、アイテムを拾っての体力回復など、元となるようなシステムはキッチリ押さえられている。ノスタルジックな気分に浸りたい時に最適の1本だ。

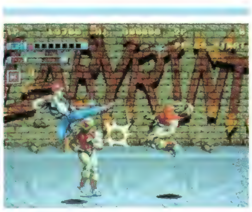
操作方法

操作方法は基本的に従来のアクションゲームと変わらない。レバーでキャラクターの移動、Aボタンで通常攻撃（距離によって近距離だとパンチ、遠距離だとキック）。敵と密着している時にAボタンで、ひざ蹴りまたはヘッドバット、Bボタンでジャンプ（ボタンを押す長さで高さが変わる）になっている。

それ以外のシステムについては項目別に紹介しよう。

ジャンプ攻撃

Bボタンでジャンプしたあとに Aボタンを押すと、ジャンプ攻撃になる。ジャンプ攻撃は、ジャンプの高さによって技が変化するようになっており、1Pの場合は小さいジャンプだと空中トーキック、大きいジャンプだと回転跳び蹴りになる。

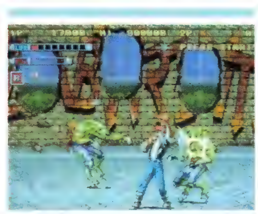


ジャンプ攻撃は昇り蹴りのみ攻撃判定がある

連続攻撃

敵の近距離でAボタンを連打すると連続攻撃になる。連続攻撃は、ボタンを連打している時のレバーの状態によって3種類あり、それぞれ特性が違う。

●横攻撃　〈レバー横〉
読んで字の如く、レバー横+Aボタン連打で出せる連続攻撃。最大7連続攻撃になる。



この連続攻撃のとどめはアッパー!!

●叩き上げ　〈レバー上〉
基本的な技の性質は横攻撃と同じ。しかし、最後のフィニッシュブローで相手がふっ飛び、こちらとの間合いがかなり広がる。



この連続攻撃のとどめはジャンプキック!!

●スピードアップ〈レバー下〉
技から技へのつながりが早く、あまり途中で反撃を食らうことがない。ザコを一気に倒したい時や、ボスキャラと闘う時に有効な連続攻撃。



この連続攻撃は途中であまり反撃されない

特殊攻撃

ABボタンを同時押しすることによって、特殊攻撃を出すことができる。

特殊攻撃は1P、2Pともに対空技になっており、マイキャラに向かってジャンプしてきた時や、敵と密着状態の時に出すのがいい使い道だ。

ちなみに1Pはジャンピングアッパー、2Pはジャンピングエルボーになっている。



敵が跳んできたらこの技で迎撃しよう

アイテム

ステージの途中に落ちているアイテム。これらアイテムは、必殺技アイテム4つ（色によって使用できる必殺技が変化する）、必殺技使用回数回復アイテム1つの合計5つ用意されている。また、アイテムを取れば体力が回復する。

必殺技は全6種類

必殺技はAボタンを押し続け（押し続けている間は動けない）、画面下に表示されている必殺技ゲージがMAXになった時に使うことができる。

必殺技は、現在持っているアイテムによって技の種類が変化し、使用回数に制限がある。しかし、必殺技アイテムの使用回数を使い切ったあとや、何のアイテムも取っていない時は、体力を少し消費するが、1P、2Pそれぞれ個別の必殺技が使える。

●百裂拳（1P専用）
蹴りを一瞬の内に数十発繰り出し、当たった相手をはじき飛ばす技。技を出している最中に移動することもできる。


連続で蹴りを繰り出し、敵をはじき飛ばす

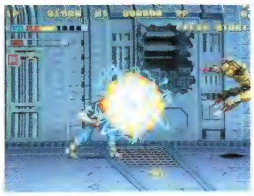
●旋風拳（2P専用）
両手を広げ、体を軸にして回転しながら周りにいる敵をはじき飛ばせる技。これも攻撃中に移動できる。


グルグル回転し、近くの敵をはじき飛ばす

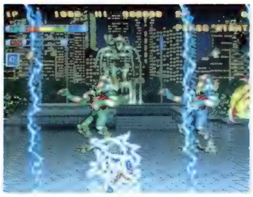
●分身拳（黄色）
主人公の体が分身し、左右にいる敵をなぎ倒す技。Aのマークが入った黄色のアイテムを取ると使える。


左右に自分の分身を繰り出して攻撃する

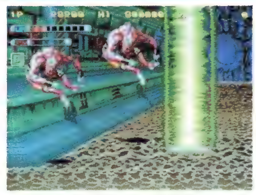
●爆裂拳（赤色）
主人公が放つ拳が爆発し、周りにいる敵を巻き込んで倒す。Bのマークが入った赤色のアイテムを取ると使うことができる。


爆発する拳を繰り出し、周りの敵にダメージを与える

●雷神拳（青色）
まず画面上にジャンプして消えた後、稲妻をまといながら拳を地面に叩きつける技。地面を叩いた後、まとった稲妻は左右に広がり敵にダメージを与える。この技はCのマークが入った青色のアイテムを取ると使える。


稲妻の波状攻撃。中ボス、ボス戦に有効だ

●竜巻拳（緑色）
主人公が高速で回転し、竜巻を発生させて、画面上にいる敵を上方向に巻き込んだあと落下し、ダメージを与える技。この技はDのマークが入った緑色のアイテムを取ると使うことができる。


竜巻を発生させ、画面上の敵をはじき飛ばす

主人公を待ち受ける6つのステージを紹介!!

エリア1

スラム街から始まり、博物館を通ったあと地下物置場でボスと闘うことになる。

最初のステージだけあって出現する敵が弱い。連続攻撃だけで簡単に勝てるだろう。ただ、面数が最初にしては長いのが辛い。

ここで、操作方法に慣れておこう。


エリア1は敵が弱い。連続攻撃だけで充分だ

エリア2

港と倉庫で戦ったあと荒廃した街を抜け、最後にディスコでボスと対決する。

出現する敵自体はあまり強くないが、大勢で攻められるとちょっと辛い。特にバイクの集団が出現してきた場合は迷わず必殺技を使おう。


ステージの途中で出てくる爆弾は軸線をずらして避けよう

エリア3

このステージでは、ひたすらトレーラーやコンボイの上で闘うことになる。

この面は出現する人型の敵よりも、空を舞っている蜂のような敵が厄介。とりあえず、蜂のような敵をうまく避けながら、人型の敵を最優先で倒していこう。


蜂のような敵は無視して、人型の敵を攻撃しよう

エリア4

公園、地下道を突破したあと、敵の地下秘密研究所を通り、牢屋のような場所でボスと闘うことになる。

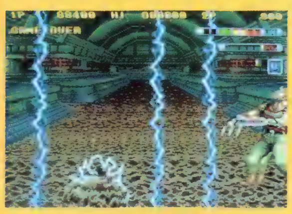
必殺技の使い方が勝負の明暗を分けるステージ。ただ、連続攻撃を出しているだけでは勝つことは難しい。


中ボスに対しては必殺技を惜しまず使おう

エリア5

ほぼ全編、地下排水溝が闘いの舞台となるステージ。

このステージまでくると、ザコ敵と中ボスのオンパレードというパターンが非常に多い。連続攻撃のあと少し間をおいてからの必殺技という戦法が非常に有効だ。


連続攻撃のあと、必殺技で追い討ちをかけよう

エリア6

このステージでは、今まで闘ったボスが次から次へと登場する。倒し方そのものは同じなので、気軽に戦おう。

最後のボスはハッキリいって今までのボスの中で一番弱い。下方向から接近し、連続攻撃を叩きこむのを繰り返せば勝てる。


対ボス用のパターンさえ覚えていれば楽勝

家・庭・版
新作モード情報

アーケードからコンシューマーへ…

MVSから家庭用（カセット、CD）になったことで追加されたモードや、変更点などの情報を紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回は前号で取り扱った2つのゲームの説明しきれなかった部分を紹介しよう。

ソニックウィングス3

隠しキャラついに公開!! でも使用コマンドはクイズ形式だ

ビデオシステム

カセット
'95年11月17日発売
29,800円

CD-ROM
'95年12月8日発売
7,800円

MVS、カセット、CDの3種類すべてで発売されたシューティングゲーム『ソニックウィングス3』。シューティングマニアはすでに手に入れていると思う。

前回の「新作モード情報」で、この『ソニックウィングス3』に隠しキャラが登場すると掲載した。今回はその隠しキャラの使用コマンドを紹介しよう。ちなみにこのコマンドはMVS、カセット、CDのいずれでも使用可能だ。

しかし、ただ載せるだけではおもしろくない（？）ので、今回はクイズ選択形式で紹介しよう。

使える隠しキャラは2人 その主な性能を紹介!!

隠しキャラとして登場するのはAKA USAGI（編集部内では、こちらの機体の方が人気が高いのだ）、ディアブローンの2機。2機とも通常の機体とはかなり異なる、クセの強い自機になっている。

では早速、それらの機体を紹介していこう。

戦闘機 AKA USAGI

同社のゲーム『ラビオレプス』で登場した機体。このマシンに乗るのは異世界「バニーランド」の住人で18歳の女兵士「北白河小兎美」だ。

●機体性能
▲メインショット　ガトリングレーザー
▲最大パワー　270発
▲サブウェポン　誘導ミサイル
▲スペシャルウェポン　うさぎアタック（威力約360発分）

戦闘マシン ディアブローン

また、同社のゲーム『ターボフォース』で活躍した機体。操縦者は常にシルエットで顔を隠している「謎の男」だ。戦闘力はかなり高い。

●機体性能
▲メインショット　ワイドガトリングガン
▲最大パワー　80発
▲サブウェポン　なし
▲スペシャルウェポン　援護射撃（威力800発分）、バリア（一定時間無敵）の中からランダムで決定

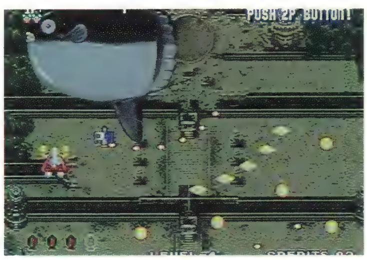
また、この2人は対になっているので、1P側で「AKA USAGI」を選べば、2P側は必ず「ディアブローン」になる。

隠しキャラ使用コマンドの本物はどれだ!!

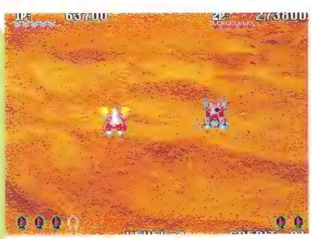
さて早速、隠しキャラの使用コマンドを紹介しよう。前述したけど、今回はクイズ選択形式での紹介だ。

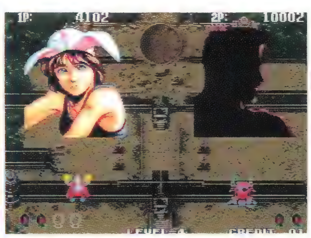
クイズはたくさんあるけども、前号の記事をちゃんと読んでいれば、答えはおのずと分かってくるはずだ。クイズは隣ページで紹介している。

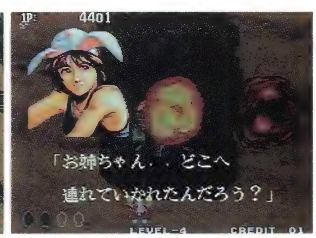

デフォルメされた北白河小兎美。カワイイ♡



このキャラの時はマンボウが出現する


2人同時プレイだとこの2機が登場


ディアブローンに乗るのは謎の男だ!!



北白河小兎美は姉を助けるために戦う

試すのが大変な隠しキャラ使用コマンド

●1コインで2周クリアし、→→←←↑↓↑↓BAと入力。
●キャラセレクト画面中→←↑↓←→↓↑↓↑←→↓↑→と入力後、2Pコントローラーの Bと左を押しつつ、1Pコントローラーの下とAを押す。
●オープニングデモ画面で、倉庫の扉が開く瞬間に→→←←↑↓↑と入力。すると中の機体が隠し機体になる。
●1コインで2周クリアし、ラスボス爆発のグラフィックが消えないうちに2P側で→←←↑↑↓↑と入力。
●キャラクターセレクト画面で、機体が正面を向いている時に、Bボタンを押し、↑↓→←と入力。
●スタートボタンとBボタンを押しつつ（以下押したまま）キャラクター選択画面に入る。回転している機体の機首が、真っ正面を向いた時に↓。これを4回繰り返す。
●キャラクターセレクト画面で2P設定にし、2本のレバーを同時に←←↑↓と入力。その時に出た1P側のキャラを使ってノーミスクリア。画面に表示される秘密のコマンドを入力。
●ステージ1で敵を1機も倒さずにクリアする。ボス、ライバル機ももちろん倒してはいけない。
●キャラクター選択画面で、レバーを右に35回まわしたあと、スタートボタンを押す。
●キャラクター選択画面で全キャラに合わせて、最後にキートンに合わせてスタートさせる。
●キャラクター選択画面で、レバーを左回りに3回まわすと選択できるようになる。
●ネームエントリー時に「USAGI」と入力する。
●キャラクター選択画面で、Bボタンを押し続ける。
●1コインで2周クリア後、画面に表示される秘密コマンドを入力する。
●キャラ選択画面で、ABボタンを押したまま、レバーを20回転させる。
●ステージ1で東京タワーが変形する前に、画面左端にタッチしてから10秒以内に右端にタッチする。すると、自機がその場で隠しキャラに変化する。



カワイイ顔に迷彩服姿の小兎美。その道の人には堪らない

超人学園ゴウカイザー

今月は補足情報が中心だ!! ちびキャラモードまた次号で…

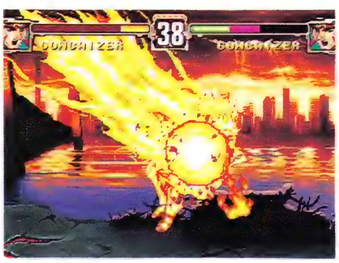
テクノスジャパン

カセット
'95年10月20日発売
29,800円

CD-ROM
'95年11月24日発売
7,800円

色々なモードが追加されているCD版『超人学園ゴウカイザー』。本来なら今回、前号で紹介した「ちびキャラモード」へ入るため条件を公開する予定だったが、諸々の事情により次号以降ということになった。残念だがまた今度ということで…。

というわけで今号は、前号で説明しきれなかった情報と、質問電話の多かったボスキャラ使用コマンドの補足情報を紹介していこう。



かなり熱い歌詞が鳴り響く!!　スゴイ!!

CD版の音楽はオリジナルソング!?

闘いの最中に流れる音楽だが、CD版のみオリジナルソングだということが分かった。まずはオリジナルソングというところに注目してほしい。

今までだと、アレンジバージョンやエンディングや一部のキャラのみ歌が流れるというパターンはあったが、この『超人学園ゴウカイザー』はメインキャラ（通常使用可能な10人）ステージのすべてが歌になっているのだ。しかも、ゴウカイザーを除いてすべてオリジナルというのがスゴイ。この歌を聞くためだけでも、買う価値があるかも。



急げば2人同時に出現させることも可能。スゴイだろ!!

ボスキャラ使用コマンド補足

前号で掲載して色々な意味で大反響を巻き起こした「ボスキャラ使用コマンド」。コマンドを入れても全然ボスキャラが出現しないという電話が相次いだため、編集部でも調べてみた。その結果、コマンド自体は合っているが、非常に早く、正確に入力しなければならない（タイムリミットは入力を始めてから3秒くらい）ことが分かった。その3秒ぐらいの間に入力しなければならないのはセレクトボタンまで。下＋ボタンなどは時間外でも構わない。

また、前号では使えるようになった時の状態をセーブすれば、そのままボスキャラが使えるようになると書いたが、それはメーカーからの誤情報だということが分かった。試した人、スマン!!

ネオジオフリーク読者が選ぶ
第2回
NEO・GEOキャラ オフィシャル人気投票結果発表!!

総合第1位は今回も草薙京!!
男女別集計で意外なキャラの台頭も!!

お待たせしました！ NEO・GEOキャラクターオフィシャル人気投票第2弾、結果発表です!! 前回同様、たくさんの投票ありがとうございました!! 今回は男女別での集計でしたが、そのせいか編集部でさえ予想しなかった結果になりました。
意外なキャラが意外な順位となった今回。前回を上回る総勢150キャラの中、あなたの好きなキャラはいったい何位だったのでしょうか？ さあ気になる結果発表だぁ～!! チェック！ チェーック!!

KOF勢圧勝の男性部門 第1位は今回も草薙京!!

男性部門は、草薙京が第1位。2位には八神庵と、KOF勢が1～2位を独占。京は前回の第1回（総合ランクのみ実施）も1位と、その強さは圧倒的だ。
また上位2人と対照的だったのが、テリー・ボガード。前回は総合第2位と、京と一騎打ちを演じた彼だが、今回は庵、椎拳崇に押さえられ4位に、さらに総合では何と9位！ かつてはネオジオの代名詞だった彼だが、今回の結果ははからずも、KOFと餓狼の世代交替を感じさせられるものとなった。
同じ餓狼勢では、ジョー・ヒガシも12位（総合21位）とやや後退。17位のアンディ・ボガード（同26位）も激しいランクダウンとなった。

票が集中した女性部門はキングが初の戴冠!!

女性部門は人気のあるキャラが絞られているせいか、上位数キャラに票が集中した。
その中でキングが大差で第1位。総合でも3位と大健闘を見せた。
意外だったのが、10位の羅将神ミヅキ（総合28位）と、12位のリリィ・カーン（同31位）。非プレイキャラでありながらのこの順位は特筆に値するといえよう。
また前回と違って今回はリリース直後ということもあり、サムスピ勢も健闘している。
女性5位のナコルル（同7位）を筆頭に、男性5位の牙神幻十郎（同11位）、新顔の緋雨閑丸も男性12位（同21位）につけた。



●PN／しるこ（北海道）

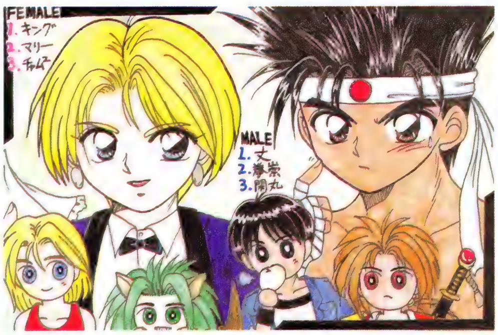


●PN／夢々（埼玉県）


●PN／桐生忍（京都府）



●PN／ばんこらん（愛知県）



●PN／岡場ありの（兵庫県）

前回ランキングBEST20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙京（K・O・F）	1,359P
2	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	968P
3	ナコルル（サムライスピリッツ）	462P
4	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	384P
5	椎拳崇（K・O・F）	369P
6	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	358P
7	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	326P
8	ギース・ハワード（餓狼伝説）	313P
9	不知火舞（餓狼伝説／K・O・F）	292P
10	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	275P
11	キング（龍虎の拳／K・O・F）	269P
12	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	240P
13	ガルフォード（サムライスピリッツ）	225P
14	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	216P
15	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	213P
16	麻宮アテナ（K・O・F）	191P
17	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	184P
18	覇王丸（サムライスピリッツ）	172P
19	八神庵（K・O・F）	167P
20	橘右京（サムライスピリッツ）	160P

男性部門BEST20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙京（K・O・F）	1,423P
2	八神庵（K・O・F）	1,228P
3	椎拳崇（K・O・F）	586P
4	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	519P
5	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	285P
6	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	246P
6	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	246P
8	二階堂紅丸（K・O・F）	231P
9	ガルフォード（サムライスピリッツ）	224P
10	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	216P
11	ギース・ハワード（餓狼伝説）	209P
12	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	156P
13	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	143P
14	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	138P
15	橘右京（サムライスピリッツ）	127P
16	覇王丸（サムライスピリッツ）	115P
17	如月影二（龍虎の拳／K・O・F）	113P
18	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	112P
19	秦崇秀（餓狼伝説）	111P
20	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	107P





女性キャラ部門BEST20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	キング（龍虎の拳／K・O・F）	937P
2	不知火舞（餓狼伝説／K・O・F）	817P
3	麻宮アテナ（K・O・F）	815P
4	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	732P
5	ナコルル（サムライスピリッツ）	698P
6	シャルロット（サムライスピリッツ）	365P
7	チャムチャム（サムライスピリッツ）	198P
8	リムルル（サムライスピリッツ）	195P
9	ブルーマリー（餓狼伝説）	178P
10	羅将神ミヅキ*（真サムライスピリッツ）	118P
11	ジャンヌ=ダルク（ワールドヒーローズ）	110P
12	リリィ・カーン*（餓狼伝説）	108P
13	真尾まお（ソニックウィングス）	53P
14	出雲良子（ワールドヒーローズ）	50P
15	ルガールの秘書*（K・O・F）	48P
16	ルーミ（ギャラクシーファイト）	42P
17	綱手（天外魔境真伝）	39P
18	パピィ*（サムライスピリッツ）	32P
19	かりん（超人学園ゴウカイザー）	31P
20	八雲（天外魔境真伝）	30P

※キャラ名の*印は非プレイキャラ

上位キャラに捧ぐ読者のコメント

●京サマッ!! もう文句ナシに1位っスよ♥ '95ではますますかっこ良くなりやがって(笑)!! 私、京サマのためなら死ねるホド愛してます。
PN/堀内要(山形県)

●キングの人を見下したような、まるで女王様のような高慢な言動が、私たちを惹きつけてやまないのです。
PN/ラフィアン(東京都)

●も一庵様が好きで…。庵様の愛のドレイだな、私は。皆様の描く庵様、全部カッコよくて好き。庵様、どーして貴方はそんなに格好いいの〜♥
PN/小林歩(埼玉県)

●舞ちゃんは、にっぽんいち――!　から性格まで全てにおいて大好きです!(特にあのうらやましい体形が…)。
PN/なげえ(大阪府)

●拳崇が消えたらKOFはやめちゃうかも。そのくらいスキです。「超球弾やっ!」サイコー!! 肉まんも◎!!
PN/ろく坊(山形県)

●エンディングのアテナがいいです。その悩みは答えのないもの。拳崇らの助言(?)があったとはいえ、微笑むことのできる彼女の優しさ、寛容さに敬服です。
PN/岩月絳(愛知県)

●テリー大好きっス♥ ワイルドでカッコ良くて情が厚い。私の理想です。愛してるゼ!
PN/流水綺斗(北海道)

●「飛燕鳳凰脚」さんの気持ち、よくわかる!! もう、ユリは最高! あの元気のよさ、たまんねー! 1位になって「余裕ッチ」と言ってくれ♥
PN/ユリリョウ(宮城県)

●幻十郎様が目の前にいると震えがでそう。「お慕いしております」といいたい。最高に愛してる。
菊澤由利さん(石川県)

●ナコルルは、私がSNKのゲームにハマるキッカケになったキャラなので超好きです。「斬紅郎」にも登場していたのでホッとしました。
PN/逢川わたる(愛知県)

●キムは餓狼の時から大好き。「正義!」というのが一番好きなところ。KOF'95になって、白い歯がたまりません。
横井香央里さん(愛知県)

●シャルロットは美しくて、りりしくて、最高です! RPG版でロングヘアが復活して良かった〜♥
PN/芹沢京子(広島県)

●リョウは主人公なのに目立ってなくて、ロバートの方が人気あるトコも、貧乏とか言われ続けてるトコも、なんかボーッとしてそうなトコも、全部ナイスだと思います。
PN/NOBU(大阪府)

●サムスピの中で一番好きなのがチャムチャムです。「うん。わかった」といわれるとすっごくうれしい♥
PN/環海(福岡県)

●紅丸が京に負けるのはくやしい! でも俺に負けるのはもっとくやしい!! BEST20に入れないのは悲しい…。
PN/うにうに(神奈川県)

●リムルルの明るい笑顔はすごくいい。ナコルルの悲しげな顔も、味わい深くていいけどね…。
PN/ギロチョンマー(広島県)

●ガルフォード♥ 斬紅郎で服もヘアスタイルも変えてイメチェンした彼。忍者なのに明るいのがまたgood♥
PN/里見小雪(兵庫県)

●マリーは色っぽいねぇ…ファンとしては、皮ジャンを着て欲しくないです??
PN/ビンゴ(大阪府)

●ラルフは大人になっても少年の瞳を失ってないって感じ。いい意味でガキ大将みたい。必殺技のネーミングセンスもナイス♥
PN/そうげつ(千葉県)

●ミヅキは狂四郎のエンディングですごく可愛かった。でも、更生(?)する前のベラボーな強さも好きだったりする。
PN/けるべろす(高知県)



●PN/ホウスケ(長野県)



●PN/タロウ(神奈川県)



●PN/吉原えり(熊本県)



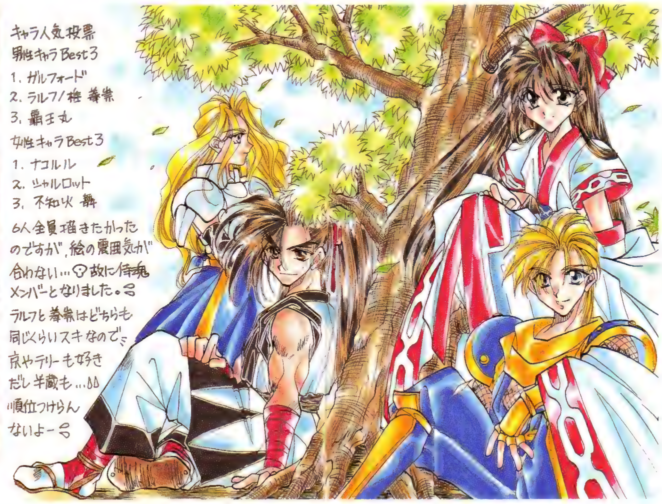
●PN/ろりろり(青森県)



●PN/名賀乃乱舞(神奈川県)



●PN／乙姫英秋（京都府）

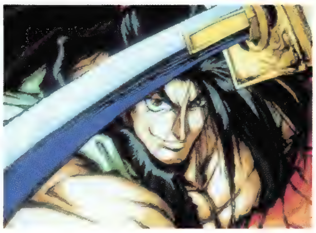


●PN／唯鷹雄（福島県）

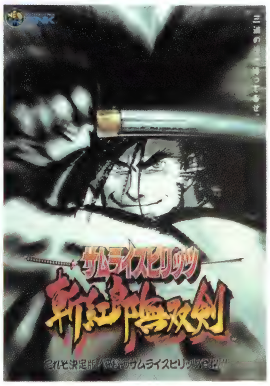
総合順位

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント	順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント	順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙京（K・O・F）	1,423P	52	パピィ＊（サムライスピリッツ）	32P	100	レオンハルト・ドマドール（GANGAN行進曲）	9P
2	八神庵（K・O・F）	1,228P	53	アルバン（ギャラクシーファイト）	31P	100	朝日奈鈴（超人学園ゴウカイザー）	9P
3	キング（龍虎の拳／K・O・F）	937P	53	かりん（超人学園ゴウカイザー）	31P	105	ジョー・タイガー（ニンジャコマンドー）	8P
4	不知火舞（餓狼伝説／K・O・F）	817P	55	風魔小太郎（ワールドヒーローズ）	30P	105	ホワイティ（ソニックウィングス）	8P
5	麻宮アテナ（K・O・F）	815P	55	八雲（天外魔境真伝）	30P	105	エレン（ソニックウィングス２）	8P
6	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	732P	57	紫暮京介（超人学園ゴウカイザー）	28P	108	アドン&サムソン＊（ワールドヒーローズ）	7P
7	ナコルル（サムライスピリッツ）	698P	57	キサラ・ウェストフィールド（GANGAN行進曲）	28P	108	ボーナス君＊（ギャラクシーファイト）	7P
8	椎拳崇（K・O・F）	586P	59	ルガール・バーンシュタイン（K・O・F）	25P	108	朝日奈亮（超人学園ゴウカイザー）	7P
9	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	519P	59	ジオ・ケンタッキー（クイズ迷探偵ネオ&ジオ）	25P	111	ヴォルフガング・クラウザー（餓狼伝説スペシャル）	6P
10	シャルロット（サムライスピリッツ）	365P	61	カズマ（ギャラクシーファイト）	24P	111	金龍（ワールドヒーローズ）	6P
11	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	285P	62	ネオ・マクドナルド（クイズ迷探偵ネオ&ジオ）	23P	111	溝口誠（FHD）	6P
12	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	246P	63	ユキ（京の彼女）＊（K・O・F）	22P	111	ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）	6P
12	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	246P	64	ダック・キング（餓狼伝説）	21P	111	ジャック・ザ・リッパー（ワールドヒーローズ）	6P
14	二階堂紅丸（K・O・F）	231P	64	シクルゥ＊（サムライスピリッツ斬紅朗無双剣）	21P	116	李海瀧（GANGAN行進曲）	5P
15	ガルフォード（サムライスピリッツ）	224P	64	絹（天外魔境真伝）	21P	116	パクパク＊（真サムライスピリッツ）	5P
16	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	216P	67	服部楓＊（真サムライスピリッツ）	20P	116	反町＊（餓狼伝説３）	5P
17	ギース・ハワード（餓狼伝説）	209P	67	シャイア（超人学園ゴウカイザー）	20P	116	アースクェイク（サムライスピリッツ）	5P
18	チャムチャム（真サムライスピリッツ）	198P	69	花風院骸羅（サムライスピリッツ斬紅朗無双剣）	19P	116	不動丸（超人学園ゴウカイザー）	5P
19	リムルル（サムライスピリッツ斬紅朗無双剣）	195P	69	チョイ・ボンゲ（K・O・F）	19P	116	草薙静＊（K・O・F）	5P
20	ブルー・マリー（餓狼伝説）	178P	69	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	19P	116	季玲花	5P
21	緋雨閑丸（サムライスピリッツ斬紅朗無双剣）	156P	69	戦国卍丸（天外魔境真伝）	19P	116	カゲロウ（ニンジャコンバット）	5P
21	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	143P	69	自来也（天外魔境真伝）	19P	116	キム・ミョンサク＊（餓狼伝説）	5P
23	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	138P	74	リー・パイロン（龍虎の拳２）	18P	116	小田桐圭＊（サムライスピリッツ）	5P
24	橘右京（サムライスピリッツ）	127P	74	緋炎（ソニックウィングス）	18P	116	三田広子（フライングパワーディスク）	5P
25	羅将神ミヅキ＊（真サムライスピリッツ）	118P	74	ウッキー＊（餓狼伝説３）	18P	127	カブキ団十郎（天外魔境真伝）	4P
26	覇王丸（サムライスピリッツ）	115P	74	キングのバーのウェイトレス＊（K・O・F'95）	18P	127	ラスプーチン（ワールドヒーローズ）	4P
27	如月影二（龍虎の拳２／K・O・F）	113P	74	ジュリ（ギャラクシーファイト）	18P	127	キャプテン・キッド（ワールドヒーローズ）	4P
28	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	112P	79	山崎薫（パルスター）	17P	130	ヘルスティンガー（**超人学園ゴウカイザー**）	3P
29	秦崇秀（餓狼伝説）	111P	80	ホンフゥ（餓狼伝説）	15P	130	ママハハ＊（サムライスピリッツ）	3P
30	ジャンヌ＝ダルク（ワールドヒーローズ）	110P	80	オメガルガール（K・O・F'95）	15P	130	庵の彼女＊（K・O・F'95）	3P
31	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	108P	80	花風院和狆（真サムライスピリッツ）	15P	130	ジュリエッタ＊（ヒヨコのPちゃん）（餓狼伝説）	3P
32	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	107P	80	加納亮子（FHD）	15P	134	チン・シンザン（餓狼伝説スペシャル）	2P
33	草薙柴舟（K・O・F）	78P	84	ブロッケン（ワールドヒーローズ）	14P	134	ミッキー・ロジャース（龍虎の拳２）	2P
34	服部半蔵（サムライスピリッツ）	65P	85	ジョン・クローリー（龍虎の拳２）	13P	134	タン・フー・ルー（餓狼伝説スペシャル）	2P
35	クラーク・スティル（K・O・F）	62P	85	凱座勇人（超人学園ゴウカイザー）	13P	134	カエル＊（サムライスピリッツ）	2P
35	秦崇雷（餓狼伝説）	62P	85	シュラ・ナイ・カノム・トム（ワールドヒーローズ）	13P	134	マッドマン（ワールドヒーローズ）	2P
37	天草四郎時貞（サムライスピリッツ）	57P	88	レイアドラゴン（ニンジャコマンドー）	12P	139	ジンギスカン（ワールドヒーローズ）	1P
38	真尾まお（ソニックウィングス）	53P	89	クールガイ＊（K・O・F'94）	11P	139	王牙（超人学園ゴウカイザー）	1P
39	ハイデルン（K・O・F）	50P	89	大蛇丸（天外魔境真伝）	11P	139	ジョー（ニンジャコンバット）	1P
39	出雲良子（ワールドヒーローズ）	50P	89	リチャード・マイア（餓狼伝説）	11P	139	エド（クロススウォードII）	1P
41	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ斬紅朗無双剣）	48P	92	黒子（サムライスピリッツ）	11P	139	加納＊（クイズ迷探偵ネオ&ジオ）	1P
41	ルガールの秘書＊（K・O・F）	48P	93	さくらももこ（まる子デラックスクイズ）	11P	139	アルバート・ガルシア＊（龍虎の拳）	1P
43	柳生十兵衛（サムライスピリッツ）	47P	94	バブルン（パズルボブル）	10P	139	エスエスマッハ（ステークスウィナー）	1P
44	山崎竜二（餓狼伝説）	43P	94	布川ミク（アイドル麻雀ファイナルロマンス２）	10P	139	呂風奉先（ワールドヒーローズ）	1P
45	大門五郎（K・O・F）	42P	94	チン・ゲンサイ（K・O・F）	10P	139	劉飛鈴（FHD）	1P
45	ルーミ（ギャラクシーファイト）	42P	94	リュウ・イーグル（ニンジャコマンドー）	10P	139	柳英美（FHD）	1P
47	ボブ・ウィルソン（餓狼伝説）	40P	94	マントー（天外魔境真伝）	10P	139	ひよどり花子＊（餓狼伝説３）	1P
48	綱手（天外魔境真伝）	39P	94	MR.BIG（龍虎の拳２）	10P	139	パパー、ピピー、ピパー＊（サムライスピリッツ）	1P
49	タクマ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	36P	100	ブルー（ラギ）	9P			
49	チャン・コーハン（K・O・F）	36P	100	季典徳（FHD）	9P			
51	タムタム（サムライスピリッツ）	33P	100	不知火幻庵（サムライスピリッツ）	9P		**※キャラ名の＊印は非プレイキャラ**	

NEO·GEO FREAK プレゼントクイズ



❶サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣CDソフト
（SNK）10名



❷サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣ポスター
（SNK）10名



❸K・O・F'95ぬいぐるみ（SNK）2名



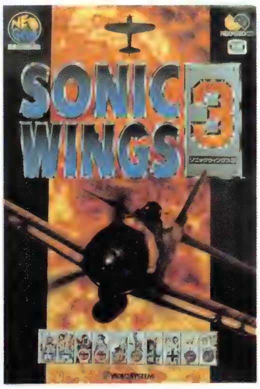
❹K・O・F'95ビデオ（ポニーキャニオン）3名

声優サイン入り色紙(各3名)

❾野中政宏
❿安井邦彦
⓫橋本さとし
⓬曽木亜古弥
⓭金田美穂
⓮生駒治美
⓯桜井智
⓰コング桑田
⓱矢野栄路
⓲臼井雅基
⓳稲毛一弘
⓴ほりえかおり
㉑石井康江
㉒風間拳
㉓伊倉一寿
㉔折笠愛
㉕千葉繁
㉖高田由美
㉗兵藤まこ



❺サムライスピリッツ　斬紅郎
無双剣ミュージックCD
（ポニーキャニオン）3名



❻ソニックウィングス3
ポスター
（ビデオシステム）3名



❼ワールドヒーローズ
パーフェクトパーカー
（ADK）1名



❽貝出啓サイン入り色紙
3名

今月のクイズ

リアルバウト餓狼伝説のキャラの中で、ヒヨコのPちゃんと仲がいいのは誰？

応募のきまり

ハガキにクイズの答え、ご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望を記入のうえ、応募券を貼付し、左記住所まで。

〒112　東京都文京区水道2－13－2－201　㈱芸文社分室
NEO・GEO・FREAK
編集部「2月号プレゼント」係
締切りは2月8日（消印有効）。
発表は4月号（3月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク7号プレゼント当選者発表!!

7号のクイズの答え
緋雨閑丸

①天外魔境真伝
～CDソフト
●高橋浩之・神奈川県／植田康紀・香川県／相曽将史・神奈川県／下野順也・鹿児島県／久間洋平・福岡県／川田篤史・千葉県／山口正師・滋賀県／森由紀子・千葉県／山本進・兵庫県／平岡幸浩・長野県

②天外魔境真伝
～ポスター
●鈴木洋平・神奈川県／河内聖一・京都府／野口真宏・佐賀県／松浦護・北海道／北出雅章・京都府／長谷川亘司・愛知県／佐藤勇介・岩手県／河野清春・山梨県／鈴木康広・静岡県／吉田真美・埼玉県

③K・O・F'95
～ポスター
●加賀谷陽介・秋田県／大谷英之・大阪府／阿部里紗子・福島県／柴橋彰・静岡県／中村こずえ・埼玉県／吉田直央・愛知県／緒方英人・熊本県／永島大樹・島根県／大西智支・香川県／本田綾・新潟県

④餓狼伝説スペシャル
～ポスター
●木下仁・岐阜県／荻原充洋・長野県／山崎憲司・埼玉県／鈴木真矢・秋田県／西川滋之・和歌山県／樽川正和・福島県／中村勝也・千葉県／奥村晋司・奈良県／山田知史・千葉県／谷洋史・兵庫県

⑤ADKワールド
～テレフォンカード
●大鐘亮・愛知県／吉野健太郎・東京都

⑥将棋の達人
～テレフォンカード
●喜多孝・三重県／宮之脇秀継・埼玉県

⑦餓狼伝説
～ミュージックCD
●新山真以・石川県／水越浩之・愛知県／入江豊治・大阪府

⑧侍魂
～ミュージックCD
●柴田健二・愛知県／木村有希・大阪府／佐藤陽子・神奈川県

⑨K・O・F'95
～VTR最強王座争奪戦
●野村秀治・岐阜県／永長幸恵・茨城県／中山愛姫・岡山県／片柳真也・埼玉県／小林多恵・東京都

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

カラーイラストコーナー
"2パーセント"の誘惑スペシャル♥
今月は6パーセントだゾ!!



●PN／氷川あづみ（広島県）
ゴウカイザーのプレイ歴1回という受験生だそうです。「受験生がなんで投稿するんだ」とは本人談。



●PN／KYOHEI（福岡県）
この目つき、この顔の角度、まさに俺！　うおー、食いちぎってくれー!!



●PN／維凪かのと（和歌山県）
妖しいまでの美しさをたたえる天草四郎時貞。キミほんとに男なの？　って感じ。なんちて。



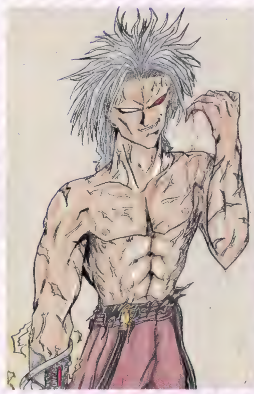
●PN／相模翔（大阪府）
凛々しい閑丸クン。キミほんとに記憶ないの？　ってくらい元気な感じ。



●PN／葉月いくみ（岡山県）
プリチーな舞じゃ。早くアンディと結婚して、幸せな人妻になるのだゾ！



●PN／ばんこらん（愛知県）
ジョー…じゃなくって、京だったのか。バッヂも欲しいな。バッヂも欲しいな。いぢわるかな…。



●PN／AIBA（東京都）
サイバー＆アナーキーの有機的な結合が歪曲したポップなテイストの醸成を実現…!!　うりうり。



●PN／みずきさら（兵庫県）
のんきそうなパクパクと対照的に、野性むき出しのチャムチャム！　太ももが…、たくましい!!



●PN／Y・綾羅（大阪府）
雪の舞う荒野でけなげに闘うリムルル。命短し、恋もせよ乙女…。なんじゃそりゃー!?



●PN／坂上みおこ（宮城県）
ナコ＆リムのセル画。よろしい。よくがんばりました。



●PN／橋わたる（神奈川県）
背後にいる火の鳥は？　ハテナ？　なんちて。



●PN／椿蘭丸（北海道）
イラストは塗る。塗るのは塗料。塗料→とりょ→鳥よ…、そのこころは？　ウッキー!!



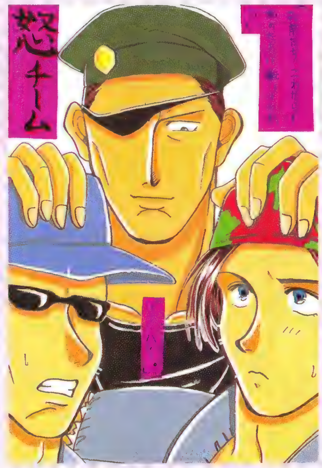
●天本真樹子さん（神奈川県）
速さは風、静けさは林、激しさは火、そして山のように不動…。その名は、橘ウッキョー！



●PN／柊のぞむ（山口県）
イタリア〜のボンゴレ・パスタ・スパゲッティ・ピザ・カルボナーラ!!　OK！



●PN／しいあ萌（茨城県）
ペンネームは萌でいいんですね？　ほんとだな？　それなら写植で外字にならないから、余裕っち!!



●PN／龍木鈴音（福岡県）
私は見た！　こないだクラークのコスプレした人が、工場で働いているのを!!



●PN／絵摩（愛媛県）
どっかで見た京＆庵の付録ポスターとはちょっと違うタッチ。これなら夜部屋で見ても怖くないかも。



●PN／霧島汐（鳥取県）
スレンダーなセクシーバディ！　さすが、踊り子さん。阿国もネオジオに登場しないかなぁ…。



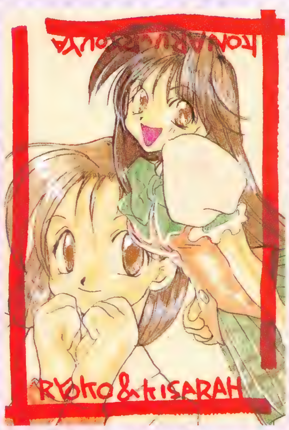
●PN／阿修羅（東京都）
リムルルもよいが、私はナコルルの方が好きだ。だからリムよりナコを若く描いて欲しい。だめ？



●野中健さん（福岡県）
きてますね。独我の世界に入り込んでます。破沙羅ってのめり込みやすいのかな。



●PN／唯鷹雄（福島県）
真サムライの頃にタイムスリップした気分になるイラスト。そういえば、みんな泣いたなぁ〜。



●村田和都恵さん（千葉県）
良子とキサラというフレッシュなADKペア。GANGAN 2 を出してくれ〜!!



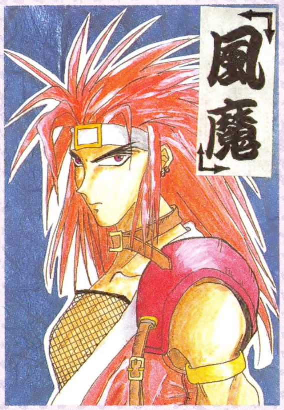
●PN／雷雅魁（埼玉県）
主役を閑丸に譲り、最近はすっかり影がうすくなった覇王丸。人気も幻十郎の方が上で…。



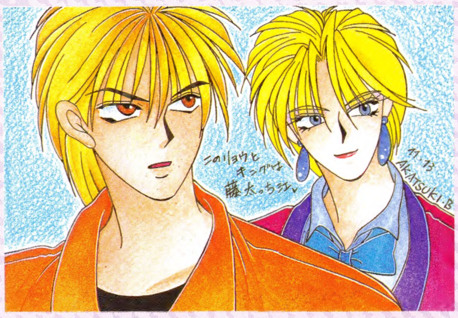
●PN／草薙一登（滋賀県）
リムルルの頭上で舞うハトは、ひょっとしてピエール？　それとも姿を変えたシャルロット？



●PN／針田待子（大阪府）
おへそ出してると、カミナリさまにとられちゃうって!!　いやー、拳崇！気をつけてー!!



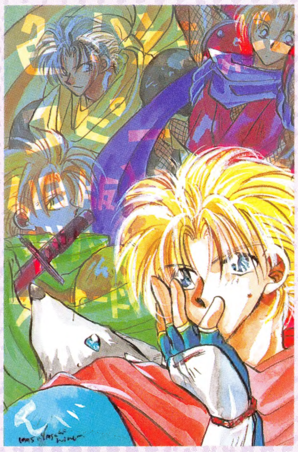
●PN／関東風魔連合会（千葉県）
何かゾク系のようなPNですね。ADKワールドにも出てる小太郎クンです。



●PN／暁・美龍（滋賀県）
おとなの味だ。酒飲んでもOK。ふたりの視線の先には何が…？



●PN／和都風太郎（静岡県）
ちょっと色っぽい、若奥さま風チャムチャム。そういえば、和都風太郎さんも、若奥さまなのねん♡



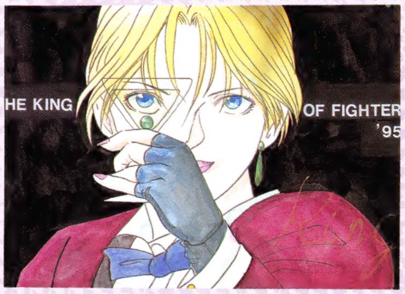
●PN／勇神新名（宮城県）
色変えシャドーコピー<旧版>って何でしょうか？



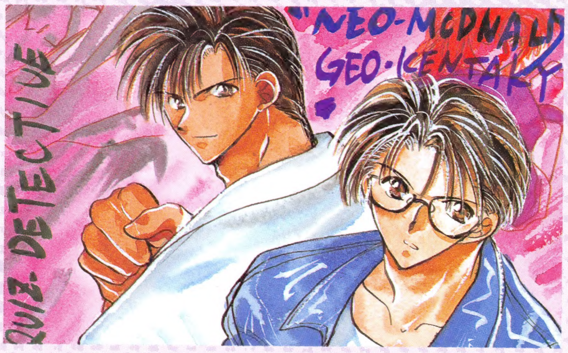
●尾崎学さん（長野県）
切り絵の庵ん。実物を近くで見ると、結構こわいものがある…。



●PN／長渕（福岡県）
ジパングーの伊達男！　カラーイラストコーナーⅠのポップなバック!!



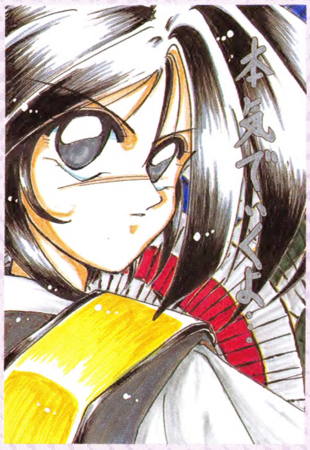
●PN／道風（兵庫県）
イラストもいいのだが、個人的にはキングの持ってるカクテルが、とてもおいしそうで気になる…。



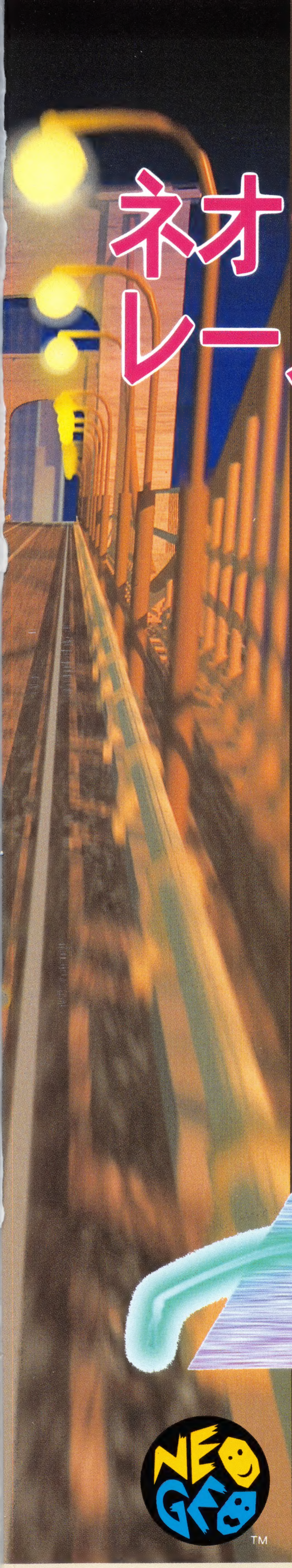
●PN／勇神新名（宮城県）
ネオ&ジオはカラーでは初めてきました。無条件でゲット!!



●PN／柳川す一子（千葉県）
さすがに〝サムライ〟のイラストは和風ですね。和が風してますね。王虎はいません。はい。



●PN／魔精娘（埼玉県）
本気でいくよ。もういかなくちゃ。イッてばかりいる閑丸ちゃ～ん♬



最速

ネオジオ最新最強のレースゲーム登場！

迫力、興奮、スリル、全てを兼ね備えたノンストップ・ハイスピード公道レース。ドリフトを駆使してコーナーをクリアしろ！どのマシンを選ぶかによって攻略法が異なるぞ。

さらに、何といっても目玉は“裏道”。どんな道かは行ってみなければ解らない。ゴールまでのコースは様々に変化するぞ。

アクセルワーク、ブレーキングポイント、細心の操作で走り抜けろ。





画面写真は開発中のものです。

近日登場！

Over Top™

©SNK/ADK 1995

- 3Dコンピュータ・グラフィックを加工したマシンが疾走します。
- 8台のマシンから自由に選択。
- 裏道を捜し出すことでゴールまでのコースは変化します。
- ややこしいギア・チェンジなしの簡単操作。
- コースは全部で7ステージ。

NEOGEO™

NEOGEO は SNK の商標です。

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載

TEL.048-775-2347

電話番号はお間違えなく

ネオジオフリーク

NEO·GEO FREAK

1996年2月号

1996年2月1日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤

発行／株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9

☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6334（編集）

580YEN（本体563yen）

芸文社

ネオジオフリーク 2月号

リアルバウト餓狼伝説

SNK公認 NEO·GEOオフィシャル情報誌

芸文社

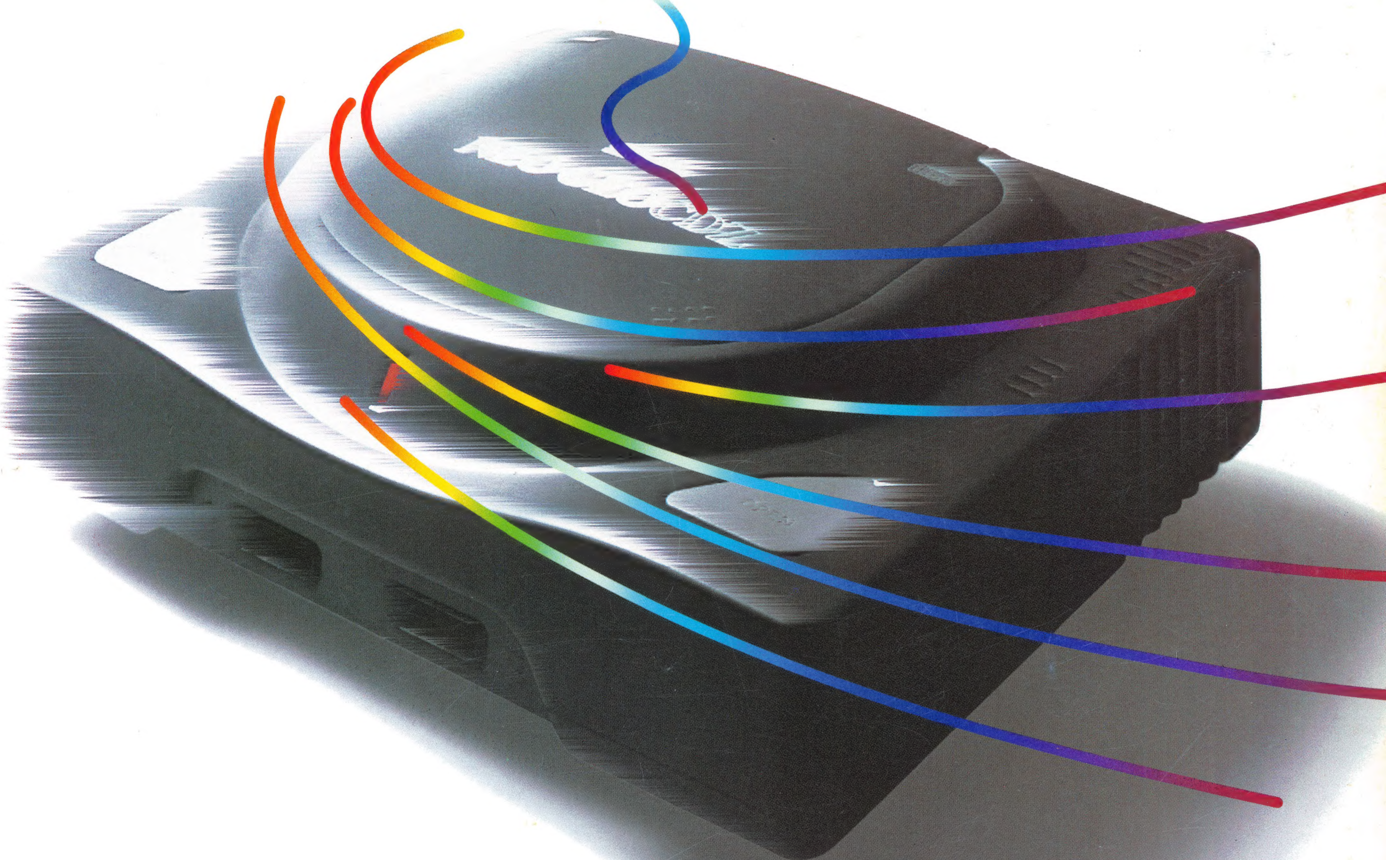
The Future Is Now

SNK®

NEO·GEO CD

新登場

極めろ!Z



ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう！
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
アーケードゲームも完全移植ですぐやってくる
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ！

Speed NEW MODEL ネオジオCDZ



NEO·GEO CDZ

■NEOGEOはSNKの商標です。
■国内で販売されているネオジオCDのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。（ACアダプターを除く）
■NEOGEOテレフォンサービス　東京03-5275-6200　大阪06-339-0110［AM9:00〜PM5:00］※電話番号はお間違えなく。

雑誌 07225—02

T1007225020584